

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Quarantine Love

María Alejandra González Díaz

Animación Digital

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Quarantine Love

María Alejandra González

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, M.A

Quito, 18 de mayo de 2022

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: María Alejandra González Díaz

Código: 00214496

Cédula de identidad: 1721732905

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El presente trabajo muestra el desarrollo de un producto audio visual realizado con técnicas de animación 2D mixtas tanto clásica como rotoscopia, que mediante el recurso de la danza contemporánea cuenta una historia que se inspira a partir de la pandemia de 2020 y sumerge a su audiencia en el mundo de Leah y Samuel, dos jóvenes que prueban los límites del amor en cuarentena. El contacto físico se vuelve imposible, la situación se hace cada vez más frustrante. La protagonista rompe las reglas y la inevitable consecuencia acaba en su fallecimiento. El cortometraje es un grito desesperado por expresar lo que se sintió en un momento en que la humanidad se sintió perdida y sin esperanza.

Palabras clave: danza contemporánea, rotoscopia, cuarentena, virtualidad, clean up.

ABSTRACT

This work shows the development of an audio-visual product made with mixed 2D animation techniques, both classical and rotoscoped, which, through the use of contemporary dance, tells a story that is inspired by the 2020 pandemic and immerses its audience in the world of Leah and Samuel, two young people who test the limits of love in quarantine. Physical contact becomes impossible, the situation becomes increasingly frustrating. The protagonist breaks the rules, and the inevitable consequence ends in her death. The short film is a desperate cry to express what it felt like at a time when humanity felt lost and hopeless.

Key words: contemporary dance, rotoscoping, quarantine, virtuality, clean up.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Ficha Técnica	9
Desarrollo del tema	10
Conclusiones.....	59
Referencias Bibliográficas.....	60
anexo a: GUIÓN VISUAL.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Figura 1, (James Woods, <i>Us Again</i> , 2020,)	13
Figura #1. Figura 2, (Sheecho, ru, 2021)	13
Figura #1. Figura 3, (Marie, A, 2021)	14

INTRODUCCIÓN

Quarantine Love, mediante el recurso artístico de la animación mezcla dos técnicas que son la forma clásica y la rotoscopia, con la finalidad de recrear un tipo de danza contemporánea que refleja la expresividad del cuerpo y el ser del alma, de tal forma que es el único recurso, además de la música y manejo de color, que se usa para contar la historia

El cortometraje cuenta la historia de dos jóvenes, Leah y Samuel, que se conocen y enamoran por azares del destino, siendo dos personas tan iguales que pareciera que cuando se ven, están mirando su propio reflejo. Sin embargo, la pandemia de 2020 los verá obligados a estar en cuarentena. Separados. El contacto físico se vuelve casi imposible y la situación parece cada vez más frustrante, se sienten atados y aprisionados. Hasta que uno decide romper las reglas e ir a buscar a su otra mitad, sin embargo, esto ocasionará la muerte de uno de ellos.

FICHA TÉCNICA

- Cortometraje animado 2D

- Quarantine Love

- Dirección de Animación:

Producción: María Alejandra González

Coreografía:

Andrés Carrillo

Gabriela Jaque

Música:

Kerly Vallejo

Color:

Andrea Jaque

Carla González

- Storyline: Dos almas gemelas repentinamente se ven obligadas a separarse. Por medio de la danza lucharán por poder estar juntos de nuevo sin importar las consecuencias.

- Técnica: Animación clásica y Rotoscopia

- Duración: 3:44

- Formato: mp4

- Fecha de producción: 18 de mayo de 2022

DESARROLLO DEL TEMA

Quarantine Love



CORTOMETRAJE EXPERIMENTAL
ANIMADO 2D

2021-2022

AUTORA

María Alejandra González Díaz



The background is a soft watercolor wash in shades of light orange and cream. It is decorated with several botanical illustrations: a cluster of light brown leaves in the top left, a green leafy branch in the top right, two blue feathers on the right side, and a single white daisy-like flower in the bottom left corner.

*Proceso
de
Preproducción*



SINOPSIS & STORYLINE

Sinopsis:

Este corto, mediante el recurso artístico de la animación y la danza contemporánea, cuenta la historia de dos jóvenes, Leah y Samuel, que se conocen y enamoran por azares del destino, siendo dos personas tan iguales que pareciera que cuando se ven, están mirando su propio reflejo. Sin embargo la pandemia de 2020 los verá obligados a estar en cuarentena. Separados. El contacto físico se vuelve casi imposible y la situación parece cada vez más frustrante, se sienten atados y aprisionados. Hasta que uno decide romper las reglas e ir a buscar a su otra mitad, sin embargo esto ocasionará la muerte de uno de ellos.

Storyline:

Dos almas gemelas repentinamente se ven obligadas a separarse. Por medio de la danza lucharán por poder estar juntos de nuevo sin importar las consecuencias.



Investigación

— & —

Referencias Visuales

Proceso Investigativo:

LA INFLUENCIA DE LA VIRTUALIDAD EN LAS RELACIONES AFECTIVAS Y DE PAREJA AL MOMENTO DE REALIZAR DINÁMICAS AMOROSAS DURANTE EL CONFINAMIENTO.

A continuación se toma en cuenta la situación, el comportamiento, y la interacción de las personas en modalidad virtual, teniendo presente que no todas las personas logran mostrar su autenticidad, identidad, y sobre todo emociones mediante una relación digital. Además, en base a la influencia de la virtualidad, se busca analizar los sentimientos, y la interacción habitual de una nueva normalidad entre las parejas.

El objeto de la problemática en la presente investigación trata de focalizar todos aquellos factores que de manera directa o indirecta influyen en las parejas sea de manera positiva o contraproducente, parejas que en calidad de utilizar la tecnología como una herramienta de uso diario, su relación obtiene un desarrollo significativo y positivo, parejas que quizás no tienen la misma interacción porque no utilizaron la tecnología como una herramienta de uso al 100% para mantener contacto, o al contrario, que a pesar de la situación actual (pandemia 2020) decidieron interactuar de forma personal, y de forma virtual. Por otro lado existe la problemática en la cual la tecnología tuvo un desarrollo diferente, que no tuvo los mismo resultados. Mientras la herramienta tecnológica une y permite a algunas parejas conlleven una relación sentimental, en otras parejas tuvo un efecto distinto, el cual se desarrolla de manera que no pueden mantener esta relación, todo esto depende directamente de ciertos factores que serán explicados a continuación, como por ejemplo la función cognitiva en el cerebro y la forma de comportarse de ambas partes de la relación, la personalidad, el estado afectivo, y la teoría del deseo que forman parte de las relaciones sentimentales. (Erikson, 1985).

Para esta investigación se parte del hecho de que las relaciones interpersonales, y afectivas de manera general, influyen directamente en la personalidad de un individuo, pero lo importante es resaltar de qué manera lo hacen, y a su vez el papel de la virtualidad sobre estas relaciones.



De cierta forma, al observar esta correspondencia proporcional, se podría decir que la virtualidad influirá no solo en una relación social, sino en la personalidad del individuo en sí mismo, convirtiéndolas en una necesidad de vida, que en el caso de esta investigación, está siendo limitada por una situación de pandemia mundial, en el que los individuos se ven obligados a aislarse de sus seres amados durante un periodo de tiempo indefinido. García M., 2012, trata de definir en sus textos a las relaciones de un individuo como necesidades que deben ser atendidas:

“Las relaciones interpersonales son una necesidad para los individuos. Hay una serie de factores que influyen en las relaciones interpersonales. Las más importantes son la personalidad, las funciones cognitivas, el deseo y el estado afectivo.” (García, 2012, Pg. 9)

“Más allá de que el vivir en grupo sea una ventaja evolutiva, el hombre como individuo necesita desde el principio de las relaciones interpersonales. La mayoría de las alegrías y de las penas de los humanos provienen de sus relaciones interpersonales. Aún desde un punto de vista negativo, en que las relaciones no sean más que fuente de malestar y sufrimiento, la necesidad de relacionarse se ha demostrado como una de las necesidades básicas del hombre y las relaciones una vía importante de recobrar el bienestar. Por lo tanto, vivir en grupo y relacionarse con los semejantes no es solo ventajoso, sino que es necesario.” (García, 2012, Pg. 12)

Por otro lado se observa que dentro de toda esta circunstancia en las que muchas parejas, e individuos se han visto obligadas a vivir, cada quien ha decidido tomar o manejar su situación de diferentes maneras, tanto parejas como personas que solo tienen relaciones esporádicamente, muestran sus frustraciones. Por ejemplo, tiempo en línea compartido muy limitado, alejamiento, aturdimiento o enojo por excesivo uso de internet u otras herramientas digitales, y alegrías, como aumento de horas de conexión en línea, juegos, películas o variación de actividades juntos, envíos delivery, etc. respecto a dichos comportamientos de su pareja, de modo que se puede ver desde el sentido “compensación” o “castigo”. Respecto a esto, se puede analizar desde tres perspectivas diferentes, ya que para García, 2012, sostiene una posición más desde el punto de vista conductista, que se ve influenciado por las expectativas que tiene cada persona al momento de iniciar una relación, y ya más a largo plazo, lo cual a su vez depende del temor y el deseo de las personas, algo que se verá más adelante.

“Los conductistas defendían que nuestra conducta se puede explicar por una historia de refuerzos y castigos acumulados en nuestra vida. (...) Los estímulos y refuerzos explicarían las relaciones. Si me compensa, tenderé a mantener la relación. No obstante, ya sabemos, que en las relaciones tanto como en la realidad influyen las expectativas.” (García, 2012, Pg. 34)

Desde otra perspectiva, está la teoría de campo de Kurt Lewin, en el que se considera que la forma de comportamiento de los individuos no puede ser vista de forma tan sencilla, de modo que existirán muchas cosas más que atribuyen ciertas actitudes a las personas en sus relaciones sociales, en la que la interacción toma un papel fundamental.

“Las personas no son un simple agente pasivo que reacciona ante estímulos , sino que actúan según el modo en el que perciben que ellas mismas interaccionan con el entorno” . LLewin (1988) (Sánchez, 2020).

Es decir, García apoya al conductismo neto basado en expectativas no cumplidas, LLewin, por otro lado, resalta la interacción, sin embargo, (Lorente, Bernete & Becerril, 2004) hablan de que el condicionamiento en una relación debe ser atribuído a las TIC.

” Hablar de sociedad de la información es hablar de un sistema cultural de pautas concretas de pensamiento, conocimiento y comportamiento condicionadas muy particularmente por las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Las telecomunicaciones y la informática, efectivamente, han invadido nuestras vidas en muchos aspectos y muy importantes, aunque no en todos y de forma pareja, pero estamos circundados por ellas de forma muy invasiva, para bien y para mal.” (Lorente, Bernete & Becerril, 2004).

En el momento en que estas actitudes negativas para cualquier relación interpersonal salen a la luz, es importante analizar cómo lo toma la otra parte, y sobre todo en este entorno virtual, en el que el contacto físico es limitado, sino es de por sí escaso. Si bien la literatura nos dice que en muchas ocasiones se debería analizar la problemática y realizar una comunicación asertiva, en la realidad, por el estado de ánimo de cada parte en estos momentos de tensión, se omite todo este “proceso ideal”, y más bien lo que se quiere es justificar la actitud del otro, García (2012) se refiere a esto como una “atribución fundamental”, sin embargo, es importante notar cómo la autora analiza esto en relaciones a largo y a corto plazo:

A largo plazo:

“En psicología social se habla del error atribucional fundamental, para explicar el fenómeno por el cual, tendemos a atribuir la conducta de una persona a factores disposicionales estables de la personalidad. Cuando vemos la actuación de alguien tendemos a pensar que lo hace por su forma de ser. No tenemos en cuenta que además de la personalidad hay muchos factores que determinan nuestra conducta.” pg. 52

A corto plazo:

“Cuando mantenemos relaciones esporádicas, sucede de esta manera: Basándome en unos rasgos que han llamado mi atención, aplicó una teoría implícita de la personalidad y me hago una primera impresión de cómo es la persona. En sucesivos encuentros busco los elementos que confirman mi teoría, rechazando todo aquello que la disconforme. Por lo visto es más importante para nosotros mantener nuestros puntos de vista y la coherencia de lo que pensamos, que conocer la verdad, sobre todo cuando se refiere a conocimiento social.”

.

Todo esto se encamina al punto de la importancia del análisis de varios momentos en una relación afectiva, cuando se empieza una relación, cuando ya lleva un buen tiempo, y cuando acaba. En la que es importante analizar la relación del deseo, con las expectativas de las personas y sus miedos, ya que de cierta forma en cada uno de estos momentos, existen alteraciones tanto del miedo como la expectativa, algo que describe muy bien García (2012), mediante la teoría homeostática. Lo que no se puede omitir es si realmente la virtualidad y las circunstancias de confirmamiento realmente pudieron provocar dichas alteraciones o simplemente fue un potenciador para un problema existente con anterioridad.

“La teoría homeostática (parte de las teorías de la motivación) plantea que detrás de la motivación hay siempre una necesidad. Que el desequilibrio fisiológico genera la necesidad y que eso es fuente principal de la motivación.” (García, 2012, Pg. 60).

“Los temores y expectativas son expresiones de nuestro deseo en el pensamiento espontáneo. La expectativa no es más que el reflejo de la esperanza de que el deseo se va a cumplir(...) Al comenzar una relación, cada uno va con sus expectativas. Algunas son manifestadas, pero otras no. Por eso cuando empezamos una relación tenemos expectativas y temores. A medida que la relación avanza, si no se cumplen las expectativas, pero sí los temores, la relación puede terminar.” (García, 2012, Pg. 62).

Es decir, es importante considerar que muchos de los procesos cognitivos de un individuo toman un papel importante dentro de no solo una relación interpersonal, sino en el propio individuo. No obstante, existen varios puntos de vista acerca de la relación que existe realmente entre este tipo de proceso y las relaciones, en el que se puede considerar de manera diferente a lo que se pensaría que es el punto de vista de García (2012), o como “redes”, desde la perspectiva de Cornejo y Tapia (2011).

Como menciona García (2012) “Las funciones cognitivas influyen en la vida afectiva. Según lo que percibamos, según cómo interpretamos lo sucedido, según qué atribuciones hagamos, tendremos diferentes emociones y sentimientos (...) No se guarda lo directamente captado con los sentidos, sino una reconstrucción de lo mismo, desde su subjetividad, influido por lo que ha vivido y por el momento emocional en que se encuentra. Por eso dos personas distintas no recuerdan igual un mismo acontecimiento vivido por ambos, porque no lo registraron igual.

“El hombre tiene una vida afectiva, emociones y deseos. Lo más importante es que la vida afectiva influye decisivamente en el comportamiento y en el funcionamiento cognitivo. Gran parte de nuestro comportamiento está muy influido por nuestras motivaciones y deseos. La motivación es la fuerza que nos empuja a hacer algo. La principal motivación del hombre es el conseguir placer. Es hedonista” (pg. 59)

A su vez, no se deben omitir todos los efectos negativos que pudo provocar este uso excesivo de herramientas digitales para el entorno de cada individuo, no solo por parte de la pareja, sino también el efecto que tuvo en sus relaciones familiares, o viceversa, de igual manera es importante analizar la situación en la que se está, muchas veces el trabajo o la vida universitaria pueden ser un potencial factor de influencia para una relación afectiva que se está llevando de manera virtual a largo o a corto plazo, ya que el internet facilita al usuario la decisión de conexión o desconexión a voluntad, entonces es importante considerar los factores que hacen que el individuo tome decisiones sobre estas herramientas web.



Con respecto a la danza contemporánea, a fin de poder justificar la razón de sus movimientos liberales y esporádicos, es importante conocer su origen hace aproximadamente cien años. Todo inicia gracias a las técnicas modernas, esto ocurre en el periodo de 1920 a 1960. Estas técnicas surgen como una necesidad de romper con las reglas del ballet y también por una necesidad de querer mostrar la emoción humana de una manera más auténtica. Es en esta época que bailarines como Isadora Duncan empiezan a salir de las reglas estrictas del ballet, se quitan las zapatillas, empiezan a bailar descalzas y les abren paso a bailarines como la famosa Marta Graham. De modo que lo que ellos hacen es crear técnicas en las que se mueven de una manera distinta, usando elementos como el piso en conjunto con todo el cuerpo, no sólo con los pies sino que expresando movimientos en el torso y la pelvis que les permite moverse de forma única, llegando de cierta a forma a expresar movimientos de baile como si fueran reacciones naturales del cuerpo humano.

“Muchos maestros coinciden en que la técnica tiene como objetivo fundamental lograr que los movimientos aprendidos se hagan en forma de reflejo, es decir, en el nivel inconsciente: Para obtener el control preciso del movimiento que se requiere en la danza se necesita de un dominio neuromuscular, es decir, de la contracción muscular exquisita de cada parte del cuerpo y, además, que sea un reflejo. Se debe poder hacer el movimiento sin pensar cuánto y cómo se requiere moverlo, haciendo en forma consciente un movimiento que alguna vez fue consciente. No se puede bailar y pensar cómo hacerlo; lo más imponente en este baile es la expresión en el cuerpo (Echegoyen, 19n 196).”

(Cámara, Elizabeth e Hilda Islas (coord.).2007)

Luego de los 70 se crea de nuevo la necesidad de tener bailarines entrenados y se regresa a las técnicas modernas creando estilos distintos que trataban de mezclar movimientos de baile improvisados y a la vez seguían las reglas clásicas del ballet pero que aún así se salían del esquema común. Todo esto surge porque el baile empezó a ser simplemente una serie de pasos aprendidos y mecánicos que necesitaban un aire innovador para la época.

“Otro problema es el de las vías más adecuadas para la enseñanza-aprendizaje de las técnicas de danza. Aquí los cuestionamientos se trasladan a una dimensión psicomotriz, y no sólo anatómica, al preguntarse los maestros por los caminos más seguros para la adquisición de los sistemas de movimiento: muchas veces se dice que las técnicas adiestran a los alumnos, es decir, que en ellas se enseña a repetir ciegamente las acciones, reduciendo el aprendizaje al mero automatismo neuromuscular. La alternativa es convertir esta enseñanza prácticamente en un “lenguaje coreográfico”, en el que el alumno pueda trascender el automatismo, y manipular, reformular y reinventar el sistema de movimiento aprendido (Memoria . . . , 1993: 242-243) “



Dado que la idea de regresar a las técnicas modernas no sonaba muy progresista, se empezó a utilizar la palabra “contemporánea” para describir los nuevos estilos que se iban creando. La época posmoderna tuvo una influencia enorme en los bailarines contemporáneos, dado que empezaron a buscar no conformarse con una sola técnica sino que buscaban en algún tipo de movimiento en la calle esta conexión de mente y cuerpo como lo es el yoga, el taichi, y las artes marciales para volverse bailarines más versátiles y con un rango de movimiento más amplio.

Por ello, se puede afirmar que un bailarín de danza contemporánea puede estar formado tanto en ballet como en alguna técnica moderna en jazz, hip hop, entre otras; y es por eso que en este tipo de danza no existen nombres como tales en los movimientos, porque dependen mucho de en qué están formados los bailarines y coreógrafos presentes. Es decir, la danza contemporánea no entra dentro de las categorías existentes como lo son el ballet, la salsa, o incluso la técnica Graham clásica que inició este tipo de baile. Sino que es un tipo de género que trata de contar algo más por medio del movimiento natural del cuerpo haciendo uso de elementos de otras artes como las artes visuales, el teatro o la literatura. Siendo así uno de los pocos tipos de baile que invitan no solo a la experimentación de la expresión sensorial del cuerpo, sino también a la inclusión de muchos más tipos de arte o inclusive ciencias que pueden llegar a tener un aporte enorme y significativo para la época.

Ahora bien, con respecto a la llegada de este tipo único de danza al Ecuador, también es un tema relevante de abordar, ya que tuvo una importancia en la mezcla del arte y la cultura del país. Rompiendo paradigmas y expectativas de lo que era la danza.

Durante la época colonial del Ecuador, las artes no eran un tema de preocupación o interés. Eso incluye al ballet por lo que no llegó a tener importancia para las clases media y baja de la sociedad principalmente porque durante este periodo aún predominaban prácticas como la esclavitud, lo que hacía que para las personas la danza no fuera una necesidad, pues solo se preocupaban por la parte laboral. No fue hasta que empezaron a surgir movimientos inspirados en la literatura humanística que retomaron el interés por las artes en el país.

Con el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial hubo una migración masiva desde zonas conflictivas de Europa hasta países en relativa calma. Así es como hace aparición Raymond Maugé, un gran artista de la danza nacido en París, quien fue el primero en difundir sistemáticamente en el Ecuador el arte coreográfico y consiguió espacio para su ballet, enriqueciendo el campo de las actividades femeninas. Aportó enormemente al área de la danza clásica y en lo académico. Producto de esto, el baile también tuvo participación en otros sectores, como las clases populares, en el desarrollo de sistemas religiosos, calendarios agrícolas y otros rituales; para los nativos se trató de una expresión ligada a sus sueños, sufrimientos, esperanzas y prácticas cotidianas. Esto producto de las nuevas ideas infundadas, es decir que ocurrió el mismo efecto descrito previamente con respecto al deseo de ruptura de las reglas clásicas del ballet.

Luego, durante el siglo XVII, hubo un gran asentamiento de músicos europeos en el país, mismos que indujeron en los pobladores la música y la danza de forma artística. Con la creciente influencia de estos movimientos previos, ganó el interés principalmente de la clase media y alta a mediados del siglo XX. En el año 1944, se crea en el Ecuador la "Casa de la Cultura". Un año después, durante la presidencia del historiador y arqueólogo Carlos Zevallos Menéndez en esta sede, se establecen núcleos de ésta en diferentes provincias. De modo que este fue el inicio de una gran difusión de varios géneros, entre ellos la danza contemporánea, alrededor de todo el país, creando academias que fomentaban el crecimiento profesional e intelectual ligado a este arte. Siendo de esta forma el género contemporáneo, una opción para todos aquellos artistas que tenían el deseo de incluir diferentes tipos de arte y mostrarlos de formas poco convencionales que invitarán a los espectadores a reflexionar fuera de lo convencional.



Referencias Visuales:



Figura 1, (Woods, 2020)



Figura 2, (sheecho19.ru, 2021)



Referencias Visuales:



(Marie, 2021)

Bibliografía:

Cámara, E., Islas, H. (coord.). (2007). La enseñanza de la danza contemporánea. Una experiencia de investigación colectiva. México: Cenidi Danza/INBA/CONACULTA/ Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

González, M., Pilco, A. (2019). La influencia de la virtualidad en las relaciones afectivas y de pareja al momento de realizar dinámicas amorosas durante el confinamiento. Quito: Universidad San Francisco de Quito. Cumbayá.

Figura 1: Woods, J., 2020. Character designs for Disney' s latest animated short "Us Again" by James Woods. [image] Available at: <<https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/652469072550920192/character-designs-for-disneys-latest-animated>> [Accessed 19 December 2021].

Figura: 2: Woods, J., 2020. Character designs for Disney' s latest animated short "Us Again" by James Woods. [image] Available at: <<https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/652469072550920192/character-designs-for-disneys-latest-animated>> [Accessed 19 December 2021].

Figura: 4: Marie, A., 2021. Dancing Drawings. [image] Available at: <<https://i.pinimg.com/originals/66/de/10/66de10542cf139d597338363bada6ccc.jpg>> [Accessed 20 December 2021].



Guión



Guión



El desarrollo de este proyecto fue basado en la creación de una coreografía de danza contemporánea, cuya historia se describe a continuación:

FADE IN.

Samuel 23

Leah 21

DÍA. CUARTO DUAL DE LEAH Y SAMUEL. INT.

Leah y Samuel se levantan, se arreglan y salen de sus casas simultáneamente.

DÍA. PUEBLO. EXT.

Camino a su trabajo, Samuel, deja caer su bufanda. Leah mira la bufanda y la recoge. Samuel da la vuelta. Queda perplejo al ver a Leah.

Leah y Samuel sonríen. Se conocen y se enamoran. Están muy pegados tomados de las manos.

CRACK, el piso se quiebra. Leah y Samuel se ven. Una pared emerge del piso separándolos abruptamente.

Anochece.

NOCHE. CUARTO DUAL DE LEAH Y SAMUEL. INT.

Samuel y Leah están desesperados. Samuel trata de tocar a Leah pero se ven rodeados de una cuerda materializada. La cuerda empieza a limitar el movimiento de ambos.

Leah lucha con la fuerza misteriosa. Se libera, corre hacia Samuel. Samuel la mira y la recibe.

Leah desfallece. Samuel no la suelta. Ambos caen al piso. Leah muere.

Samuel está desesperado. Mueve su cabeza con furia. Su baile sale mal. Se agacha. Una pluma cae sobre sus manos. Samuel cae.

FADE OUT.





CHARACTER PACK

Leah 
— & —
Samuel

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para el desarrollo de los personajes se inició con experimentaciones distintas en la forma tanto del cuerpo como del cabello y la cara. En el caso de Leah se optó por un tipo de bocetaje digital mientras que, en el caso de Samuel el proceso fue totalmente análogo.

Posterior a esto se definieron ambos personajes finales mediante un clean up y turn around, se hicieron pruebas de color, así como experimentación tanto de expresiones faciales como de poses dinámicas de cada uno de ellos hasta lograr el producto final.

Para la paleta de colores se trabajó con todos cálidos y se logró destacar sus características con el uso de colores complementarios y triadas.



Leah y Samuel



Leah

Leah tiene 20 años, es introvertida pero de carácter fuerte, es muy precavida y siempre está pendiente de su entorno. Ella ama la naturaleza, le apasiona la tranquilidad y la paz que esta le transmite. Leah tiene ojos rasgados y grandes, le encanta usar atuendos combinando a la perfección con sus extravagantes peinados.



Proceso:



Turn Around:



Test de Color



Poses Dinámicas:



Expresiones Faciales:



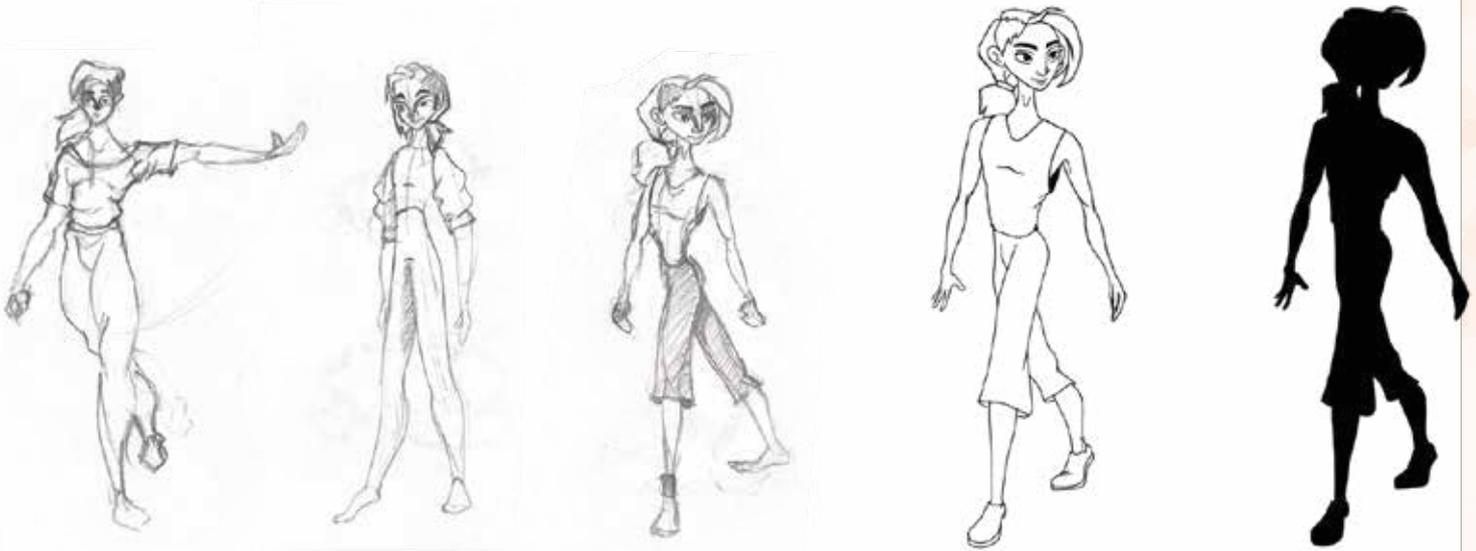
Samuel

Samuel tiene 27 años, es extrovertido, leal y resiliente pero es de fácil distracción. Es romántico, tiene un gran aprecio por los pequeños detalles, su pasión es el arte y la música.

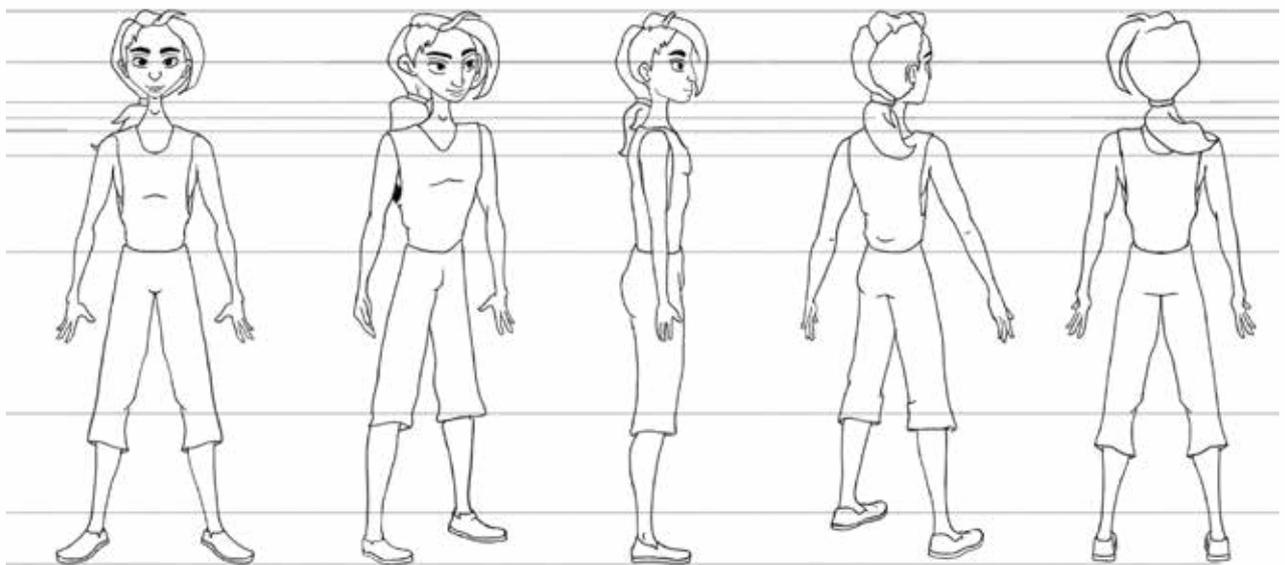
Samuel prefiere usar ropa holgada y cómoda antes que un traje elegante.



Proceso:



Turn Around:



Test de Color



Poses Dinámicas:



Expresiones Faciales:



Comparación de tamaño:





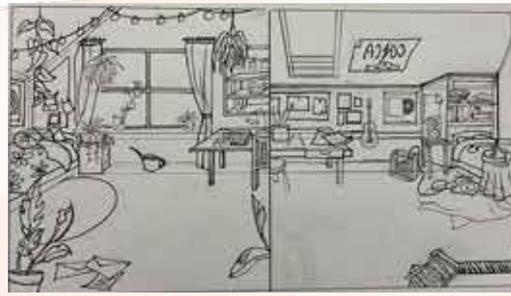
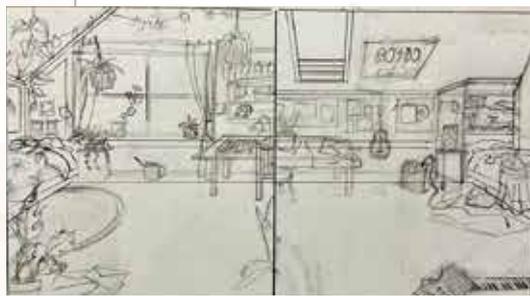
Elaboración de Fondos

Fondo dormitorio de Leah y Samuel

Fondo en el pueblo

ELABORACIÓN DE FONDOS

La mayor dificultad en este proceso fue la manera en que se harían los fondos, dado las múltiples opciones de gusto personal tales como técnicas en acuarela, modelado 3D, o arte digital. Inicialmente se crearon bocetos que fueron evolucionando sobremanera con el tiempo hasta que finalmente se optó por hacerlos de forma digital.



Se inició creando bocetos básicos a base de grafito y luego desarrollados con rapidógrafo para tener una idea del look final de los fondos.

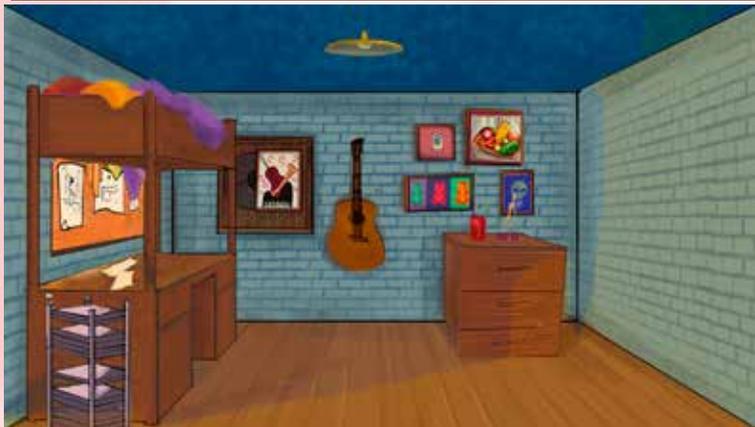


Para la parte de color se inició con experimentaciones usando lápices de color, posterior a esto se usaron acuarelas para ayudar con la comprensión de imunicación y sombras



Finalmente se decidió desarrollar los fondos finales de forma digital, con una línea mediana /pequeña en grosor para marcar el estilo de animación.













ELABORACIÓN DE STORYBOARD

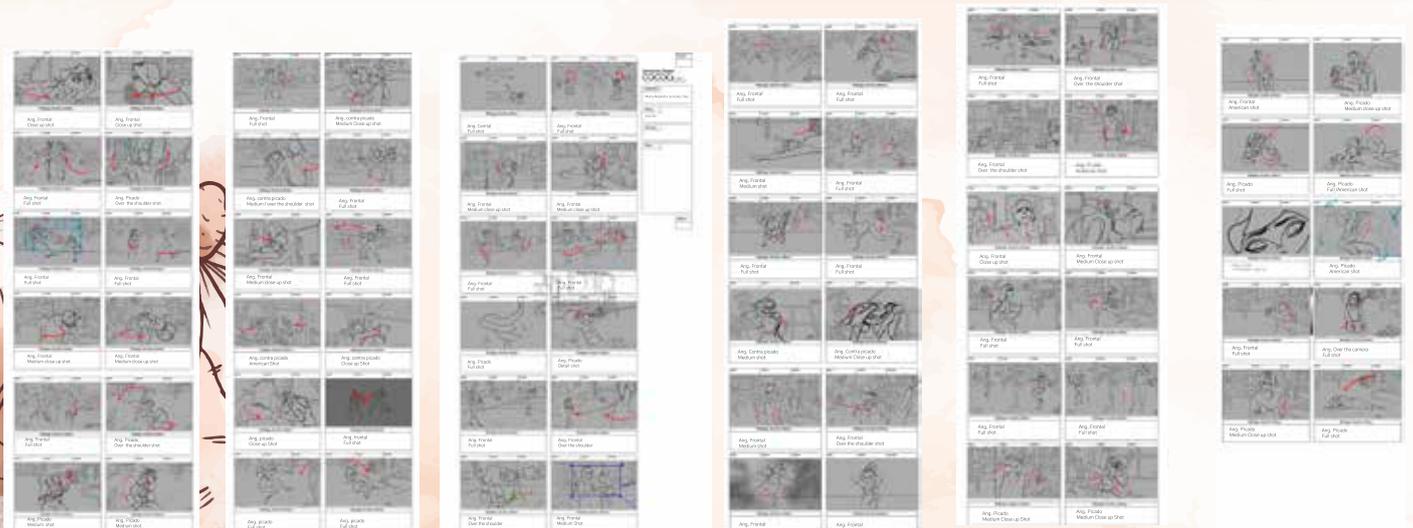
Desarrollo de coreografía:

Para el desarrollo de este proyecto se inició con la elección tanto de la música como de los pasos para la coreografía con el fin de poder expresar exactamente todo lo que se quería en base a la historia central. Este proceso tuvo una duración de alrededor de tres semanas. en las que el mayor reto, una vez que se tuvieron los pasos de baile, fue organizar y coordinar todo para poder convertirlo en un cortometraje animado 2D, en el que los personajes recrean todo el baile en el tiempo de dos minutos y medio.



Una vez que se concretó el proceso coreográfico y temas de música. El nuevo reto se basó en convertir todo el video grabado con tomas simples y estáticas en un producto cinematográfico, con ángulos más interesantes para la audiencia y principalmente con el fin de reducir tiempos de animación en el proceso que vino posterior a esto.

EL guion visual forma parte de los anexos de este documento, por lo que lo siguiente solo es una representación visual general del mismo:



Proceso de Producción



DESARROLLO DE ANIMACIÓN

LINE TEST:

Previo a iniciar el proceso de animación se fijó una meta de tiempo por frame o tiempo de animación. Sin embargo, la dificultad radicó en el desconocimiento al momento de mover a los personajes por el desconocimiento o falta de experiencia trabajando con ellos. Es por esto que la meta planteada aumentó de tiempo, sin embargo los resultados fueron bastante prometedores y ofrecieron una mirada general de lo que sería la animación ya finalizada.



Leah fue uno de los personajes más complicados de animar por la exageración de sus formas con respecto a la fisiología de cara y cuerpo. Esto la alejaba más de la referencia del video que ya se tenía. Sin embargo, poco a poco se fue ganando experiencia con el movimiento de su cuerpo.



DESARROLLO DE ANIMACIÓN

Posterior a esta primera experiencia junto a los personajes y con más experiencia con ellos. Las animaciones iban mejorando, la fluidez y el volumen se mantenían. El tiempo de animación bajo exponencialmente de 1 hora por frame aproximadamente, a 10 minutos por frame de animación.



Sin embargo, aún así empezaban a aparecer pequeños errores de volumen en el que Samuel se veía con una cabeza muy grande y con el cuerpo muy voluminoso. A su vez Leah mostraba un agrandamiento en el cuello por lo peculiar de la cabeza.



Finalmente se notó que los tiempos incrementaban al doble al trabajar a la par con ambos personajes, sobretodo en las escenas de plano medio ya que estas requerían mucho más detalle que el que se llevaba trabajando en plano completo y solamente con un personaje.



Por el tiempo que implica, para la realización de este line test no se trabajaron acciones secundarias, sobre todo porque los cuerpos de ambos personajes y la complejidad que este tipo de animación requiere, se prefirió seguir experimentando y conociendo a los personajes sin preocuparse aún de este tipo de detalles.



DIFICULTADES:

Previo a iniciar el proceso de animación se fijó una meta de tiempo por frame o tiempo de animación. Sin embargo, la dificultad radicó en el desconocimiento al momento de mover a los personajes por falta de experiencia trabajando con ellos. Es por esto que la meta planteada aumentó de tiempo, sin embargo los resultados fueron bastante prometedores y ofrecieron una mirada general de lo que sería la animación ya finalizada.



Leah fue uno de los personajes más complicados de animar por la exageración de sus formas con respecto a la fisiología de cara y cuerpo. Esto la alejaba más de la referencia del video que ya se tenía. Sin embargo, poco a poco se fue ganando experiencia con el movimiento de su cuerpo.



Se sacó un cálculo de la cantidad de frames restantes por animar, dando como resultado más de 3960 frames con un intervalo de dibujos cada dos cuadros. Dada la gran extensión de esto. Se realizó un horario de planificación y revisión de avances. en el que la meta semanal de frames eran 352 dibujos. Todo esto con el objetivo de completar todo el line test del proyecto hasta el 31 de mayo de 2022.

DIFICULTADES:

Ya con un objetivo diario, el trabajo empezó a fluir de una mejor manera. Sin embargo, las escenas que representaban la aparición de ambos personajes si resultaban una complicación con respecto al tiempo de entrega semanal. Finalmente la solución fue acortar tiempos en aquellas partes donde solo se mostraba escenas cercanas con un personaje. Par así equilibrar todo y seguir con el proceso de animación.

ENERO:		OBJETIVO EN FRAMES	352 FRAMES POR SEMANA.
DEL			
	17-23	353-704	ARCHIVO 1
	24-30	705-906-1103-1313	
	31-6	1314-1665	
FEB	7-13	1666-2017	ARCHIVO 2
	14-20	2018-2306	
	21-27	88-439	
	28-6	440-791	
MAR	7-13	792-912-1068-294	
	14-20	1295-1646	
	21-27	1646-1654	
	28-31	ESCENA CLIMAX TERMINADA	
		CLEAN UP	

CULMINACIÓN DE LINE TEST:

Como se tenía previsto, el linest fue terminado para el 31 de marzo de 2022, quedando restante el mes de abril e inicios de mayo para culminar el resto de los tres procesos (clen up, color y toda la parte de post producción). Es en este momento en que los tiempos se empezaron a ajustar mucho, ya que sin experiencia previa en lo que significaría el clean up de un proyecto tan grande no se sabia que esperar de los resultados.

Último cuadro dibujado del line test:



CLEAN UP:

La idea inicial de este proceso fue repasar nuevamente cada uno de los frames ya existentes para obtener una animación limpia con expresiones faciales de los personajes mucho más reforzadas y dar realismo al producto final.

DIFICULTADES:

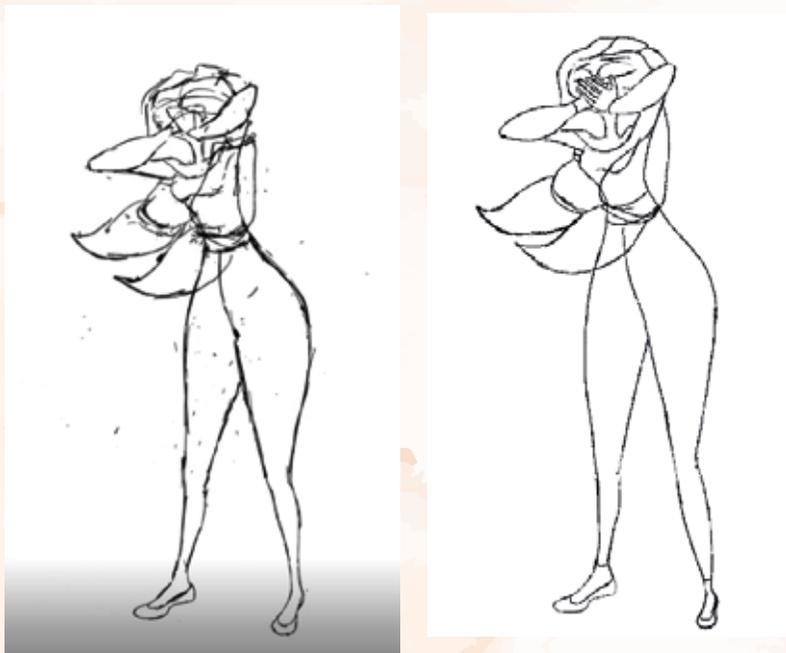
Dado que los tiempos de realizar un clean up como tal eran demasiado grandes, para lograr cumplir el objetivo. Se optó por tomar todos los dibujos antes realizados para el proceso de line test y se los limpió cuadro por cuadro. La gran complicación fue a nivel estético, sobre todo en los planos medios y primeros planos, por esta razón en estas secciones del proyecto el clean up sí se realizó de la manera inicialmente descrita.

Todos estos contratiempos provocaron al rededor de dos semanas de retraso para la culminación del clean up.

PLANOS CERCANOS:



PLANOS GENERALES:



COLOR:

Una vez que ya se tenían todos los dibujos lo suficientemente limpios, se inició el proceso de pintura, en el que se debía seguir la base de color de los personajes previamente establecida.



DIFICULTADES:

Dado que el clean Up no siguió el proceso idóneo por temas de tiempo, el tipo de limpieza que se realizó dejó muchos huecos abiertos en los vectores que se generaban, es por ello que el proceso de colorización fue un poco demandante, sin embargo, se utilizaron varias herramientas del programa toon boom harmony, que ayudaron lo mejor posible en la solución de esto.

Este proceso duró al rededor de tres semanas y media, llegando a su culminación las primeras semanas de mayo y dejando solo una semana restante para el proceso de post post producción que se detalla a continuación.

PRUEBAS EN FONDOS:



PRUEBAS EN FONDO MONOCROMÁTICO:



Proceso de Post-Producción



Para toda la parte de post producción se inició montando todas las animaciones con sus fondos respectivos en el programa After Effects, en el que se organizó y se separó por capas cada una de las partes.

Al momento de montar todo parecía relativamente sencillo, el problema fue que el procesador de la computadora empezaba a mostrar signos de alarma respecto a su rendimiento.

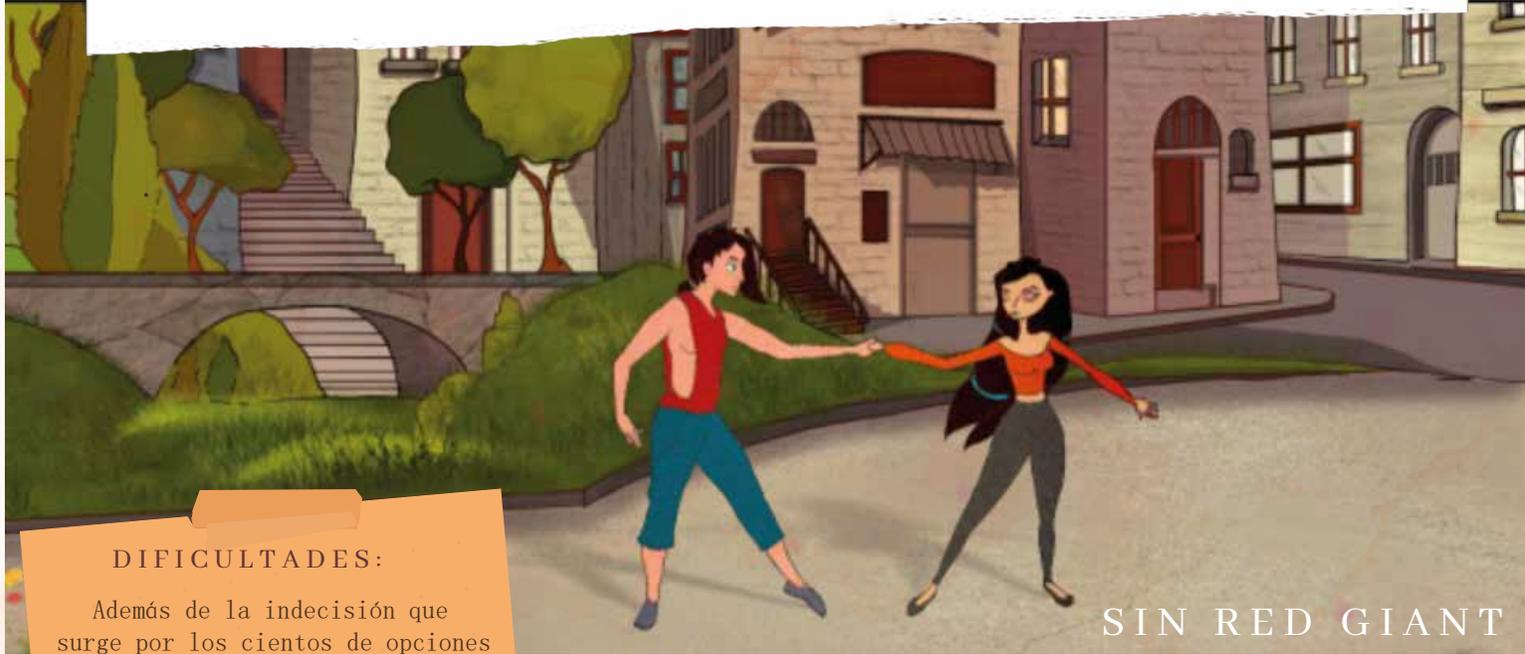


DIFICULTADES:

Lo más complicado de esta parte fue en realidad toda la organización, ya que por temas de optimización de trabajo, el proyecto fue hecho en diferentes archivos de Toon Boom, por ello regresar a buscar carpetas que fueron guardadas varios meses atrás no fue una tarea sencilla. Solo este proceso duró 3 días en ser completado..

RED GIANT:

Una vez estuviera lista la historia, lo siguiente fue darle un toque de sonido y color para asentar sombras, colores, y dar énfasis a la historia. Para realizar esto se utilizó el software Red Giant que facilitó este proceso de varias formas.



DIFICULTADES:

Además de la indecisión que surge por los cientos de opciones que da red giant para su colorización. El mayor problema surgió porque el equipo en el que se trabajaba no tenía el procesador y las capacidades suficientes para mostrar un "preview" del proyecto, lo cuál además mostraba problemas al momento de arreglar pequeñas cosas, como la posición de los dibujos



SIN RED GIANT



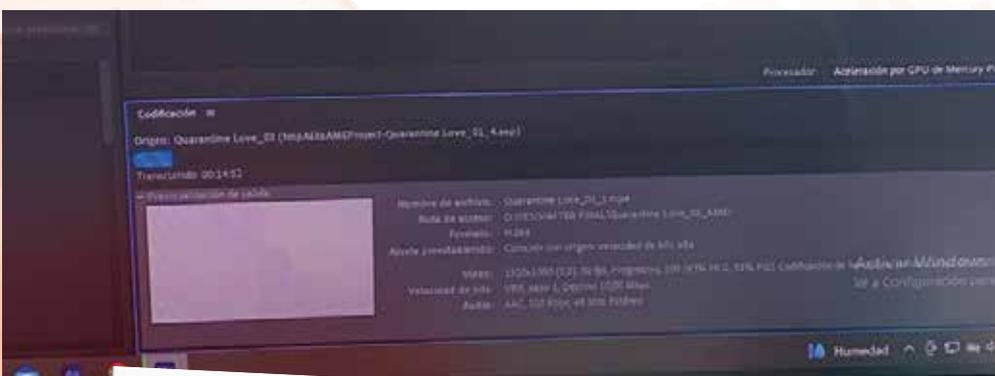
CON RED GIANT



MÁS DIFICULTADES:

Dado el problema de procesamiento detallado anteriormente, esto causó una lentitud al momento de hacer el render final. Provocando procesamiento de frames en negro total, entre otros errores.

Finalmente la solución fue exportar el proyecto y subdividirlo para realizar el render por partes pequeñas. Posterior a esto se volvió a unir cada parte y se procesaron los pequeños archivos mp4 junto con la musicalización a cargo de Kerly González



INTRO Y OUTRO



LA MÚSICA

En esta parte es dónde todos los arreglos se unieron junto con la intro y el outro para completar el proceso. Sin embargo, el hecho de ponerse de acuerdo con la persona a cargo de la música fue complicado. La comunicación fluida fue un limitante.

Finalmente se hizo el diseño de la introducción del cortometraje con unos paneos sencillos, junto con la animación del título, en el que se utilizó un efecto de trazo en after effects para ser animado.



Para la parte del outro se utilizaron las poses dinámicas hechas en la parte de diseño de personajes, animados con un fade, junto a agradecimientos especiales y los respectivos logos de la Universidad San Francisco de Quito



CONCLUSIONES

El cortometraje animado Quarantine Love, como se mencionó previamente, es un grito desesperado ante el silencio provocado por la pandemia de 2020 a la sociedad futura, una pequeña forma de explicar qué fue lo que la humanidad sentía ante las terribles circunstancias. La desesperación de las personas por romper las reglas para poder estar cerca de quienes amaban. Finalmente, en un mundo que por algún motivo se ve obligado a reemplazar el amor por temor. ¿será siempre el amor el ganador sin importar las consecuencias? Quarantine Love es una reflexión para todos aquellos que sufrieron una pérdida en esta época. Una forma de revivir y expresar todo el sentimiento que de alguna forma se quedó atrapado en nuestro ser, y a pesar de la dificultad de representar todo esto mediante la danza y consecuentemente por medio de varias técnicas de animación, el producto ofrece una experiencia de sensaciones y emociones de forma inigualable.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cámara, E., Islas, H. (coord.).(2007). La enseñanza de la danza contemporánea. Una experiencia de investigación colectiva. México: Cenidi Danza/INBA/CONACULTA/ Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

González, M., Pilco, A. (2019). La influencia de la virtualidad en las relaciones afectivas y de pareja al momento de realizar dinámicas amorosas durante el confinamiento. Quito: Universidad San Francisco de Quito. Cumbayá.

Figura 1: Woods, J., 2020. Character designs for Disney's latest animated short "Us Again" by James Woods. [image] Available at: [Accessed 19 December 2021].

Figura: 2: Marie, A., 2021. Dancing Drawings. [image] Available at: [Accessed 20 December 2021].

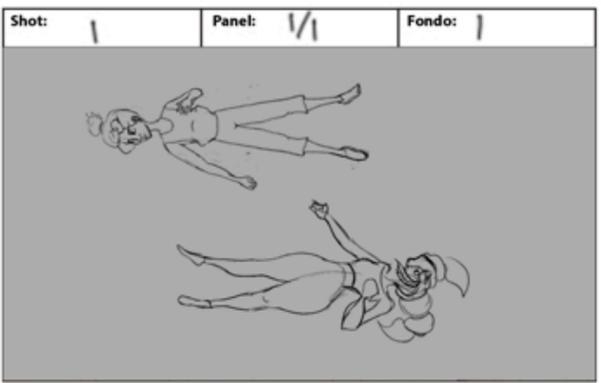
ANEXO A: GUIÓN VISUAL

Producción
María Alejandra González Díaz

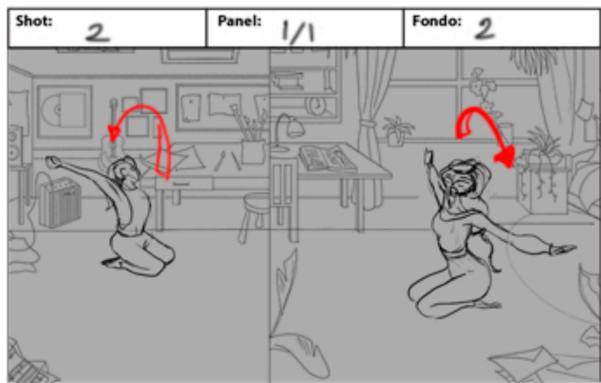
Artista
0:02:30

Duración

Notas



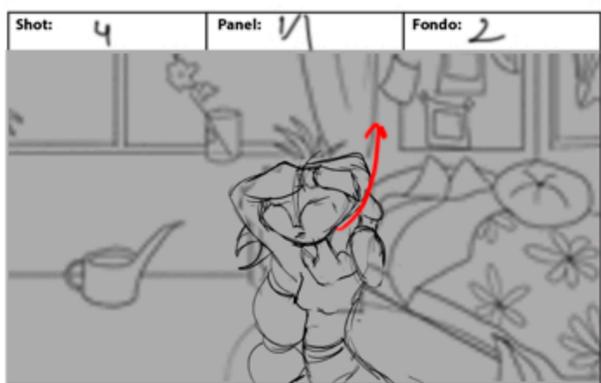
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Cenital
Full shot



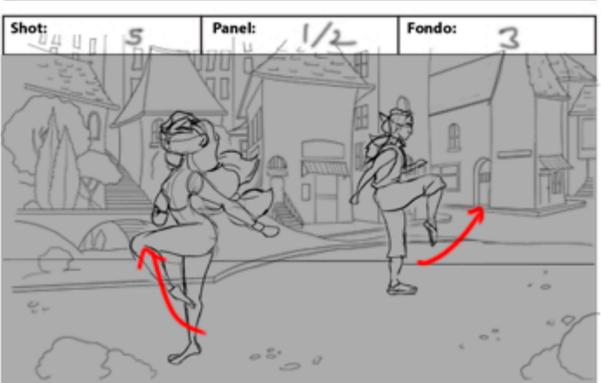
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Full shot



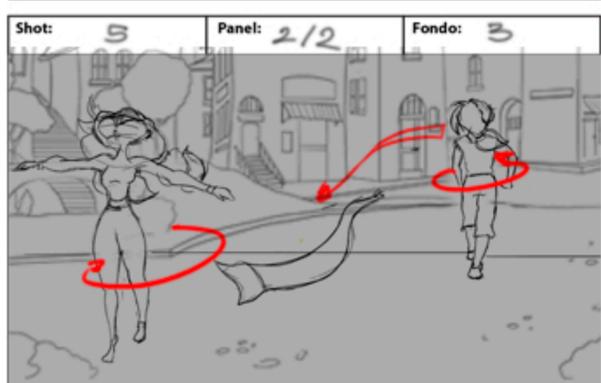
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Medium close up shot



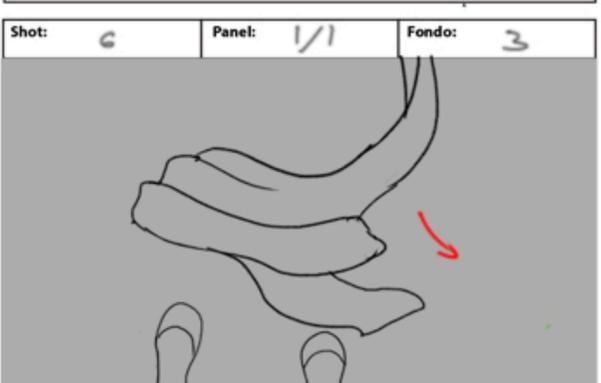
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Medium close up shot



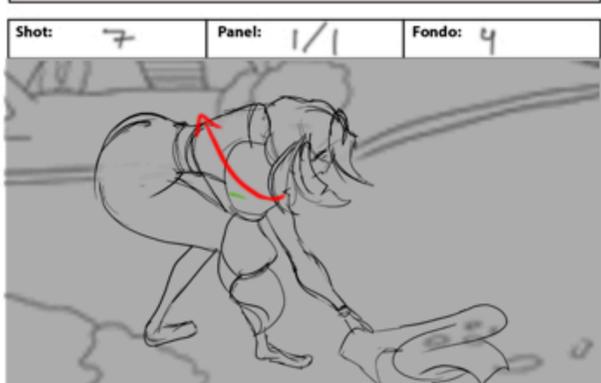
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Full shot



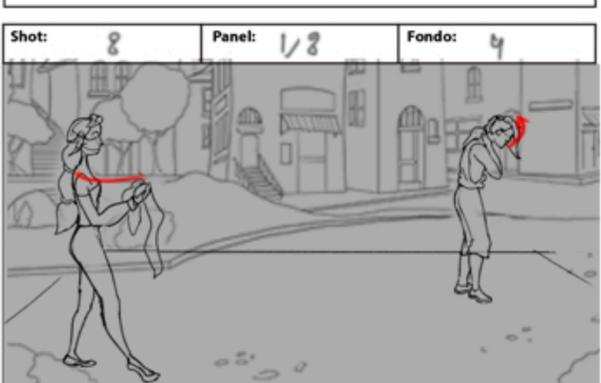
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Full shot



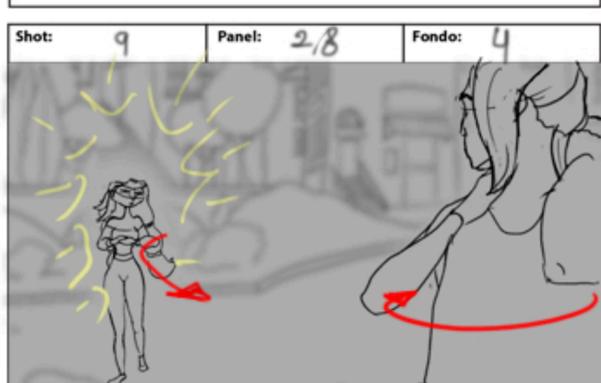
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Picado
Full shot



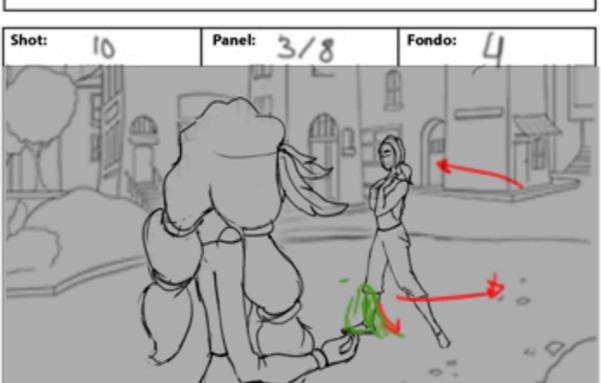
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Picado
Detail shot



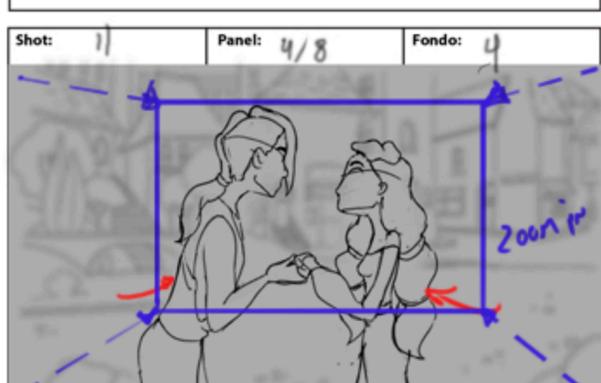
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Full shot



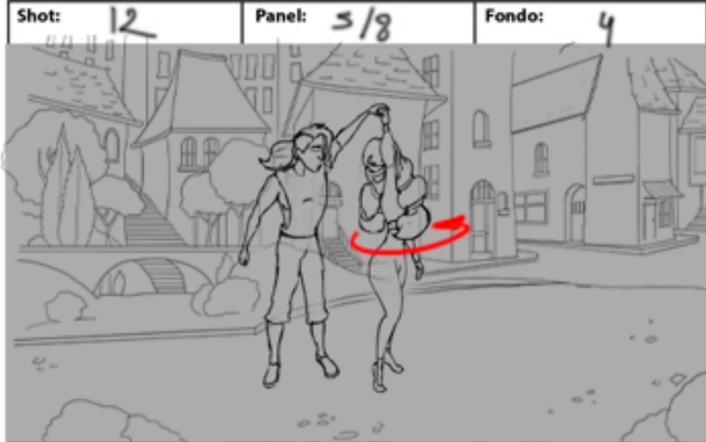
Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Over the shoulder



Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Over the shoulder



Diálogo, Acción y Notas
Ang. Frontal
Medium Shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



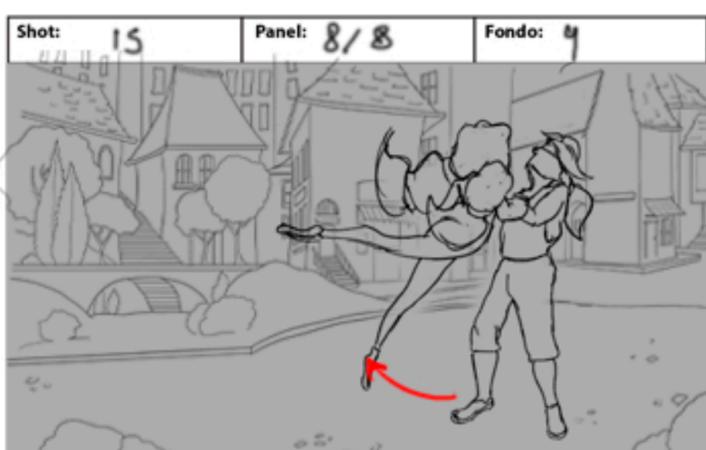
Diálogo, Acción y Notas

Ang. contra picado
Medium Close up shot



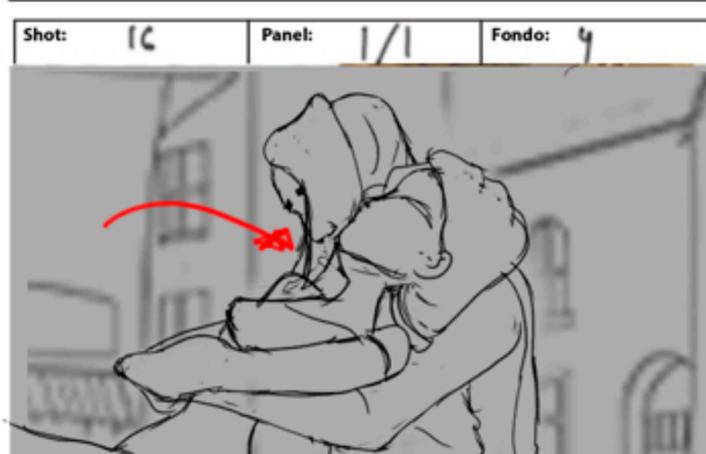
Diálogo, Acción y Notas

Ang. contra picado
Medium / over the shoulder shot



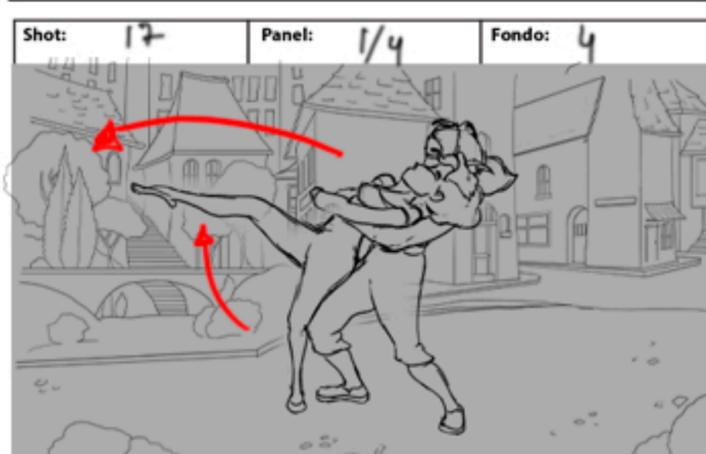
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



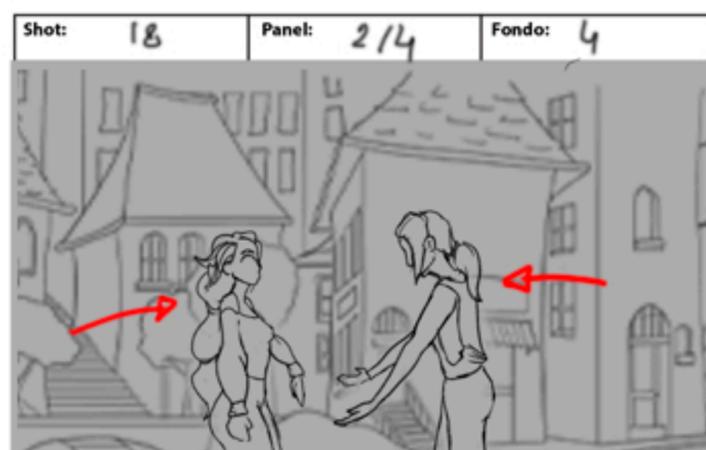
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium close up shot



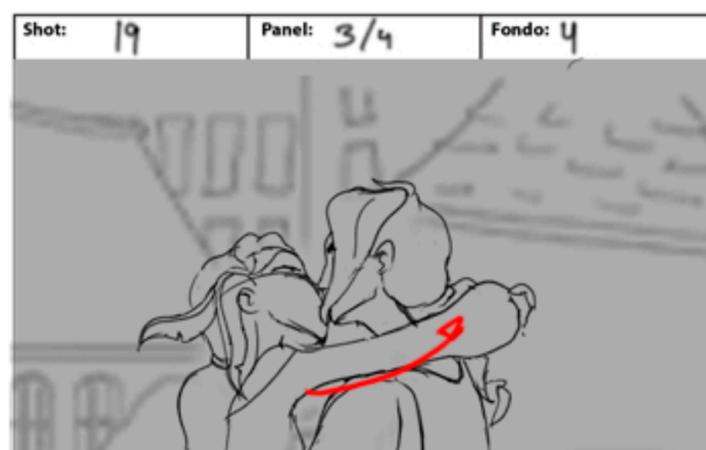
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



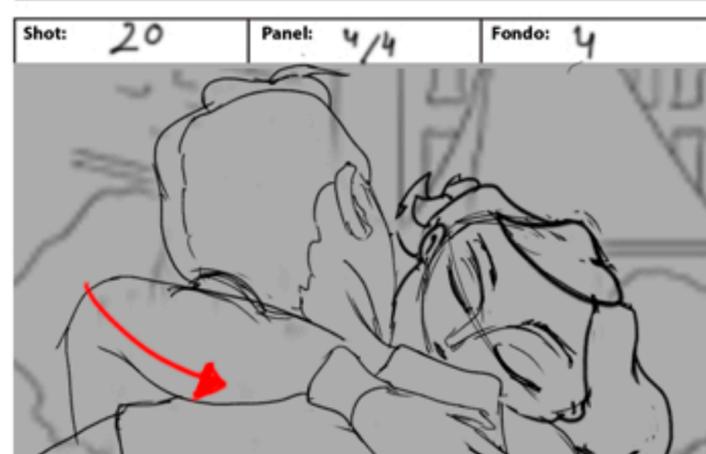
Diálogo, Acción y Notas

Ang. contra picado
American Shot



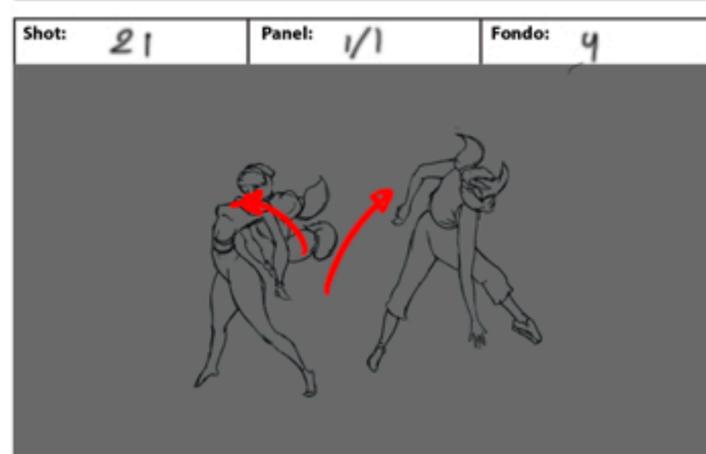
Diálogo, Acción y Notas

Ang. contra picado
Close up Shot



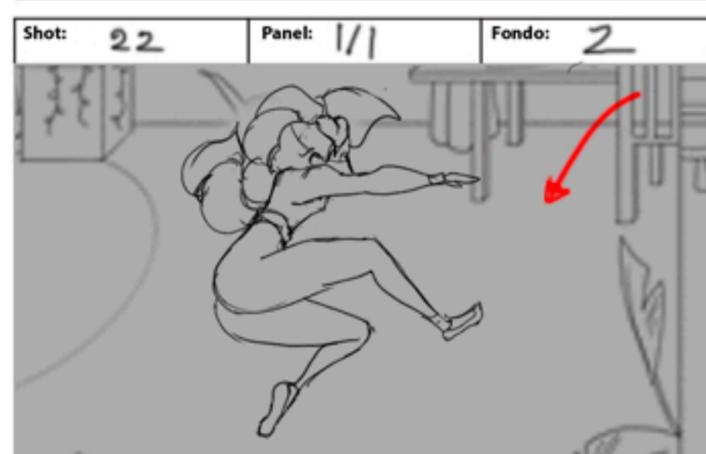
Diálogo, Acción y Notas

Ang. picado
Close up Shot



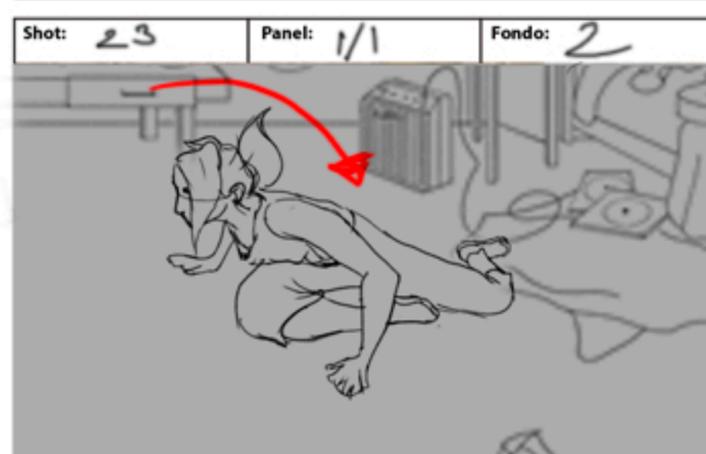
Diálogo, Acción y Notas

Ang. frontal
Full shot



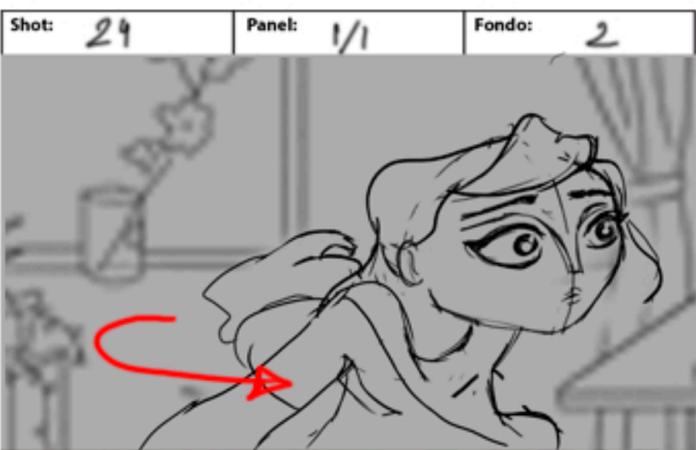
Diálogo, Acción y Notas

Ang. picado
Full shot



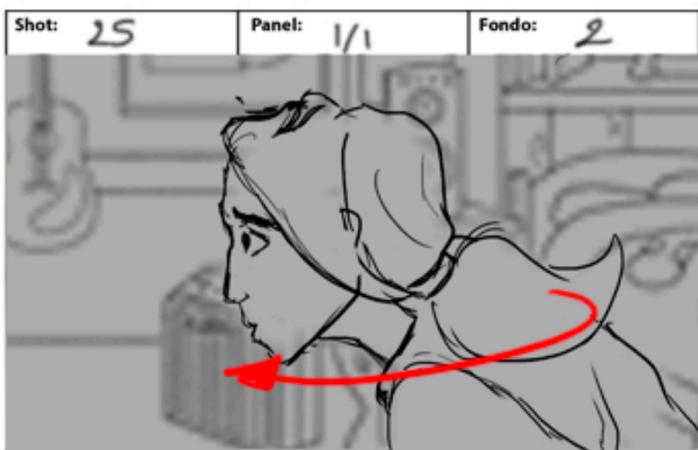
Diálogo, Acción y Notas

Ang. picado
Full shot



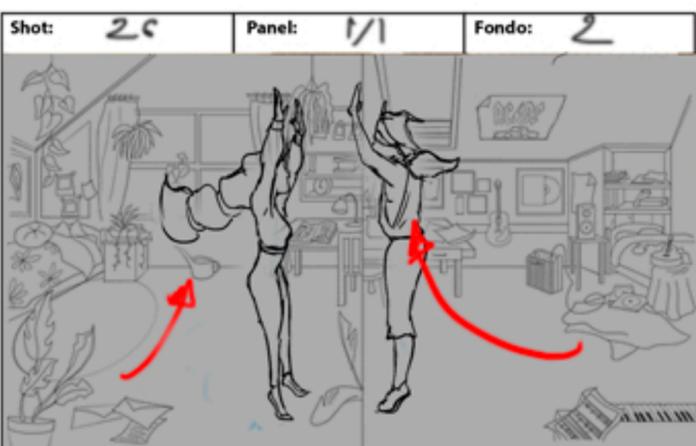
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Close up shot



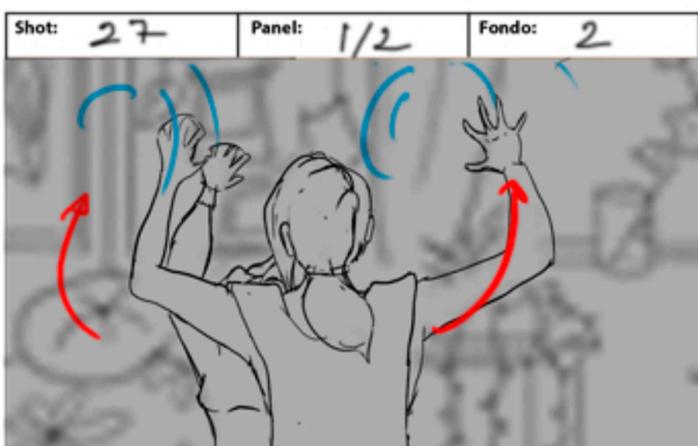
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Close up shot



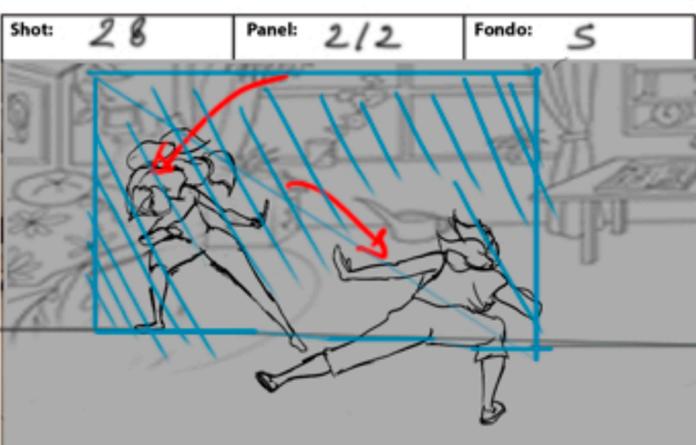
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



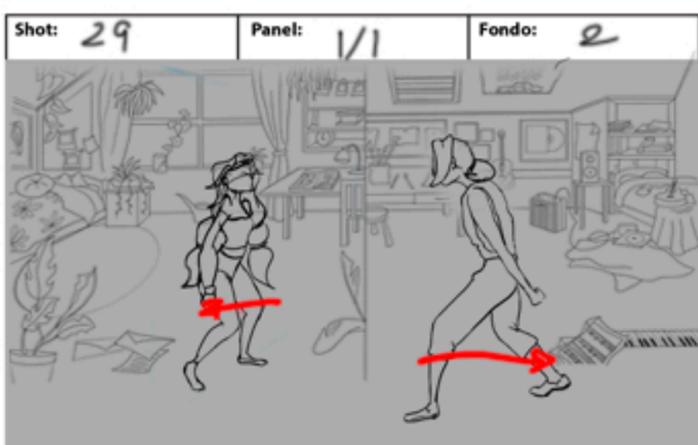
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Over the shoulder shot



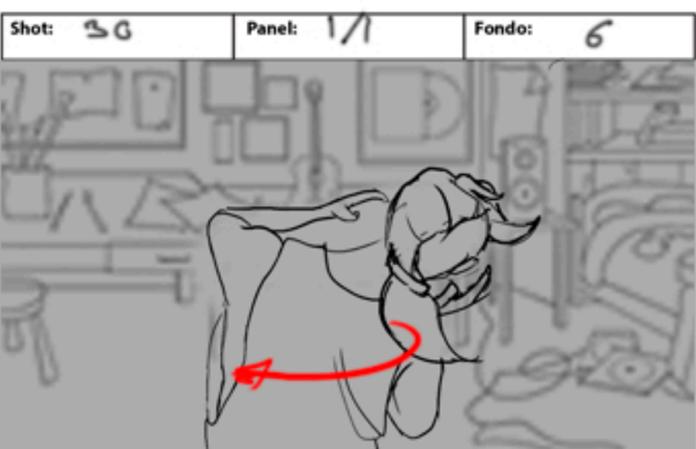
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



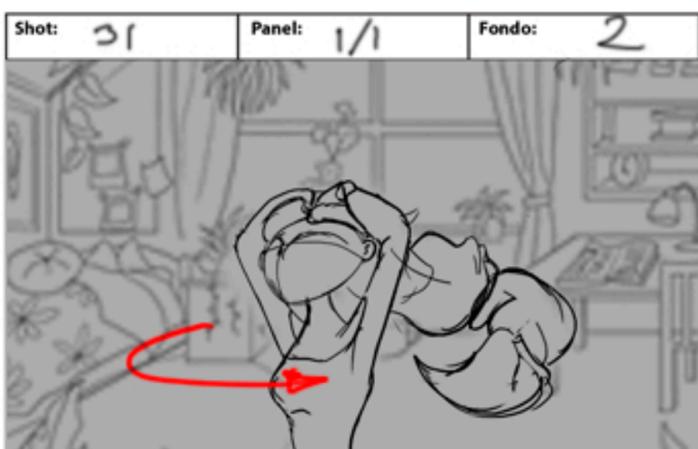
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



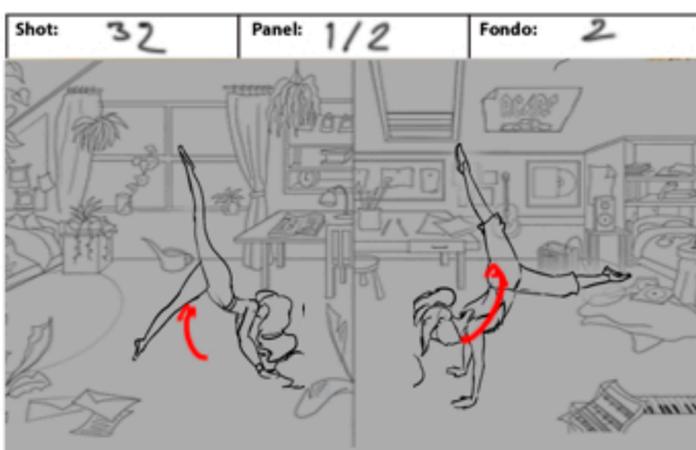
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium close up shot



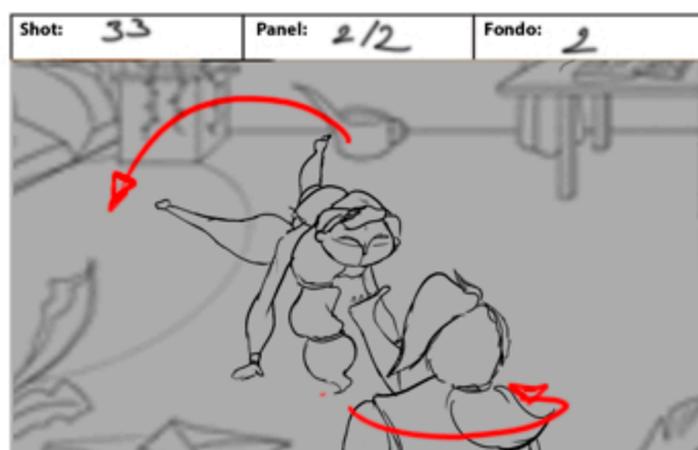
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium close up shot



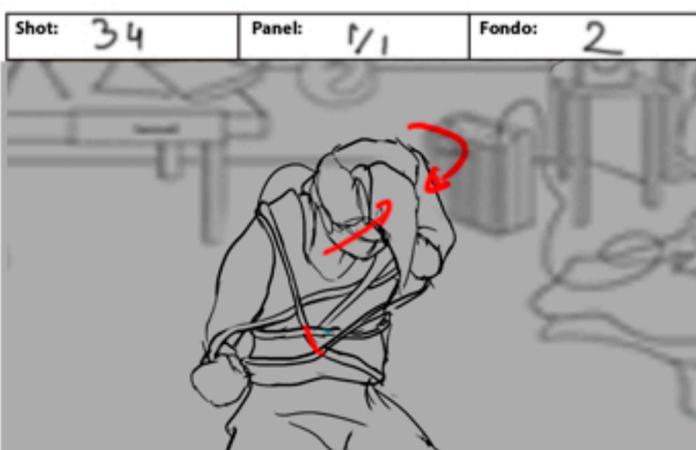
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



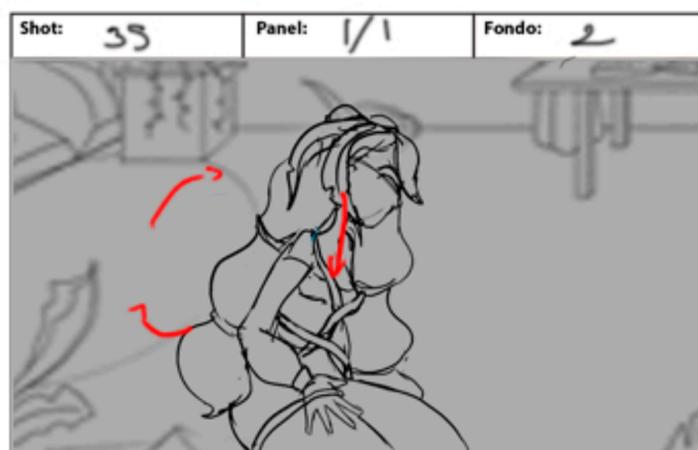
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Over the shoulder shot



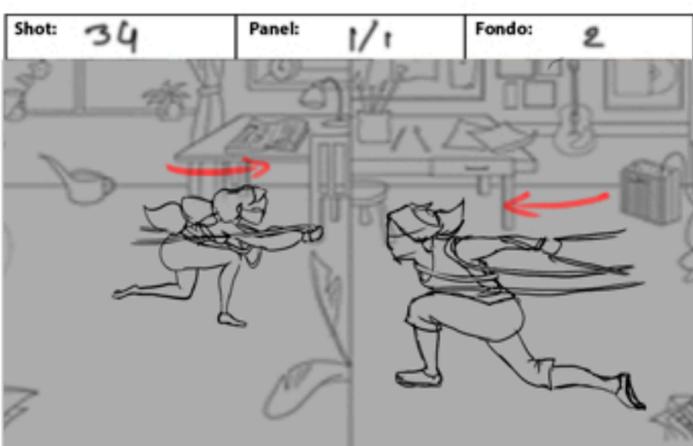
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium shot



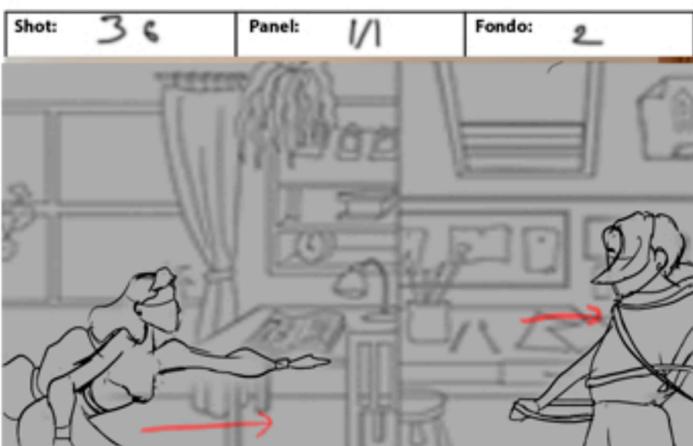
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



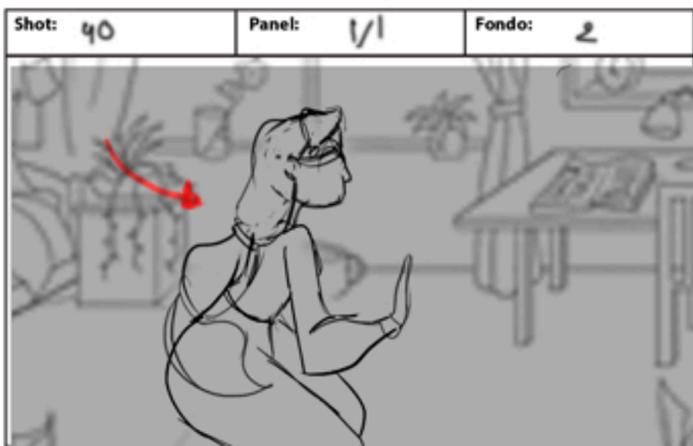
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Over the shoulder shot



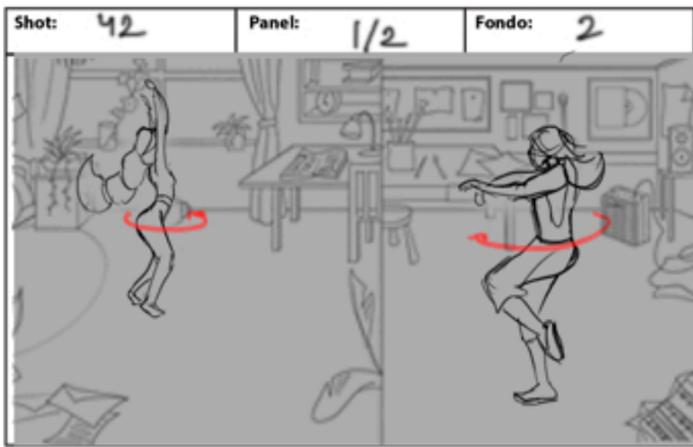
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Over the shoulder shot



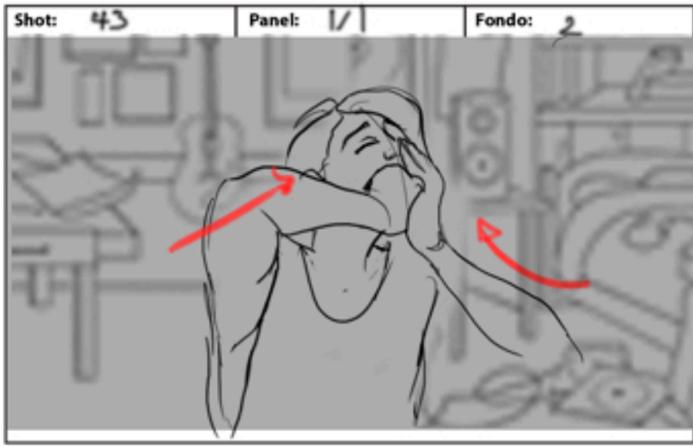
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
American shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Close up shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium Close up shot

Diálogo, Acción y Notas

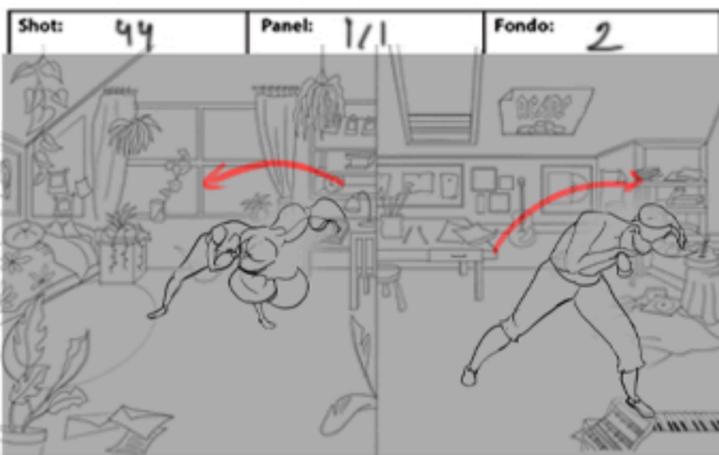
Ang. Frontal
Full shot

Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium Close up Shot

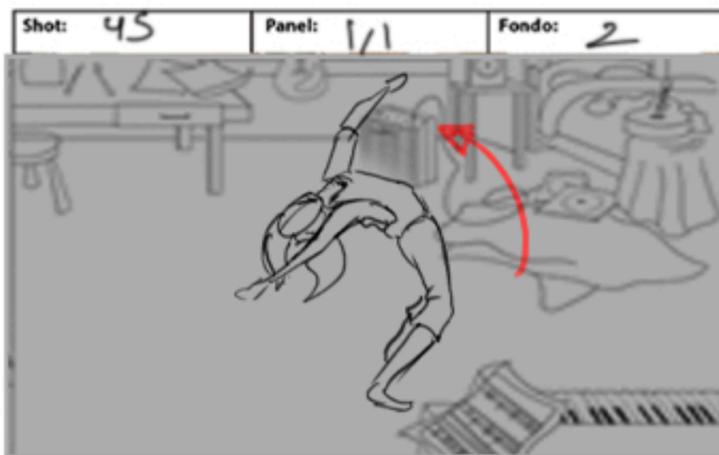
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium Close up Shot



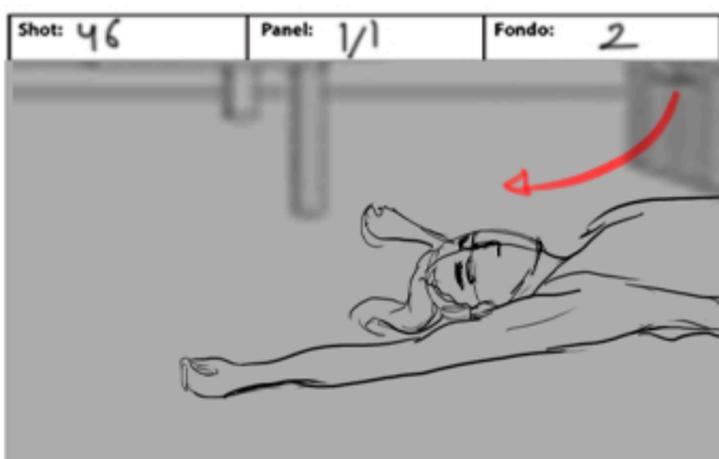
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



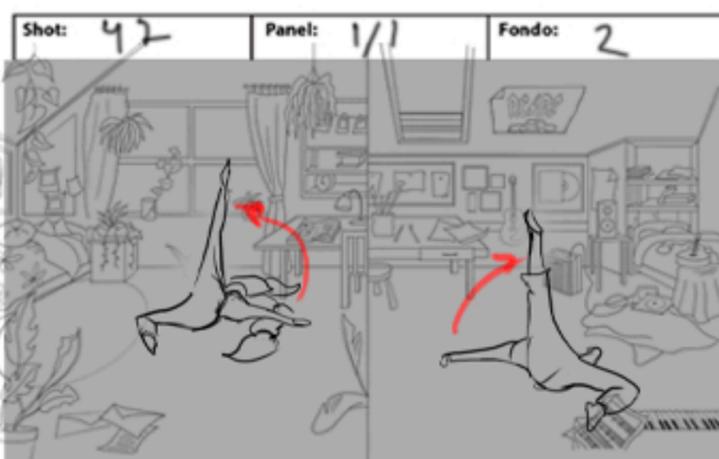
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



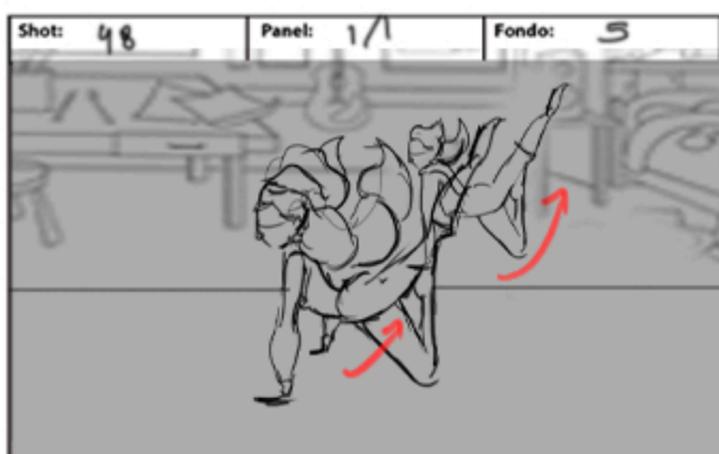
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium shot



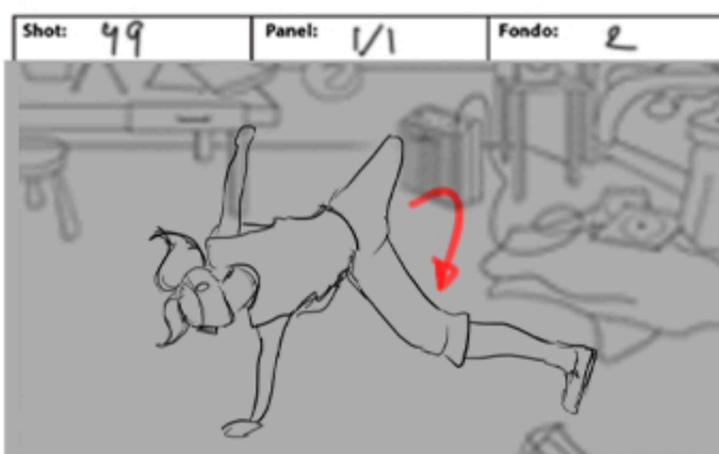
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Contra picado
Medium shot



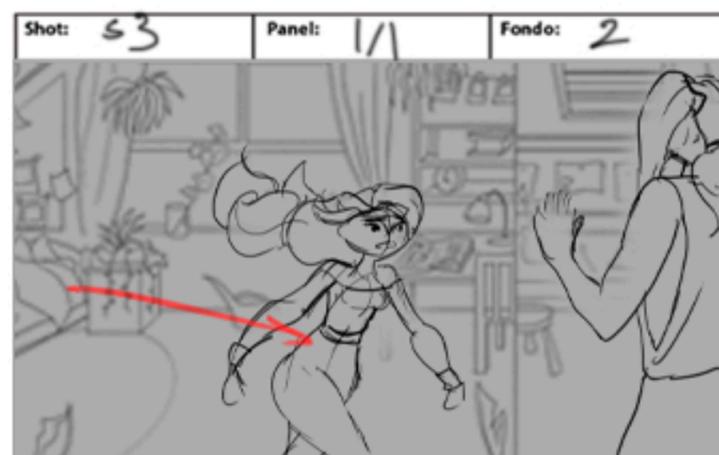
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Contra picado
Medium Close up shot



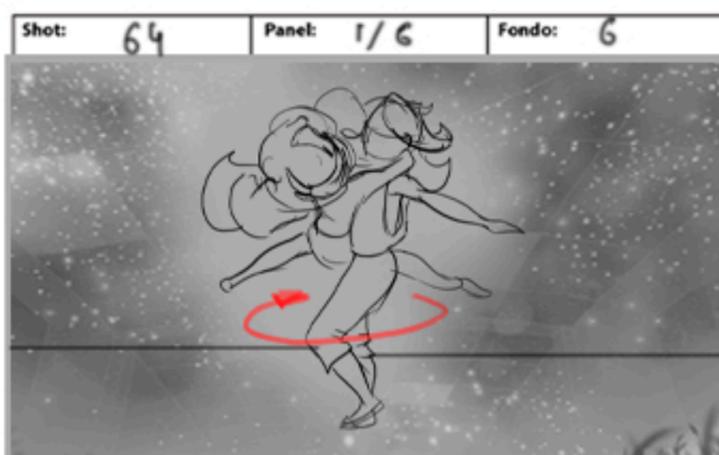
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Medium shot



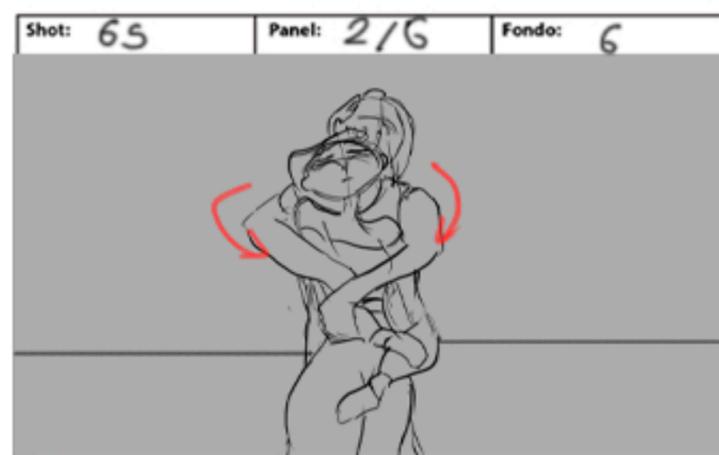
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Over the shoulder shot



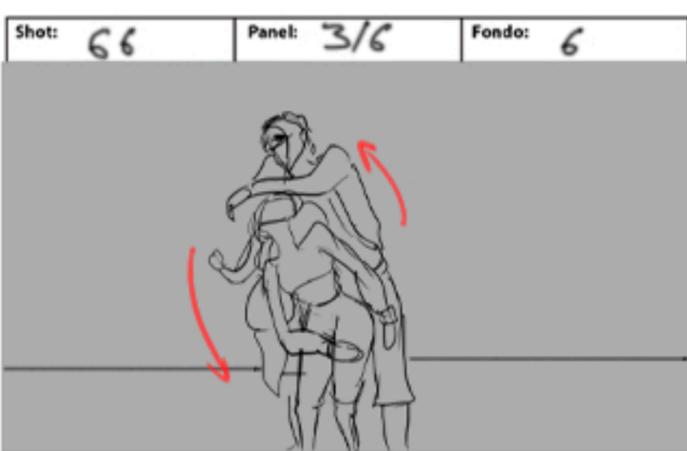
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



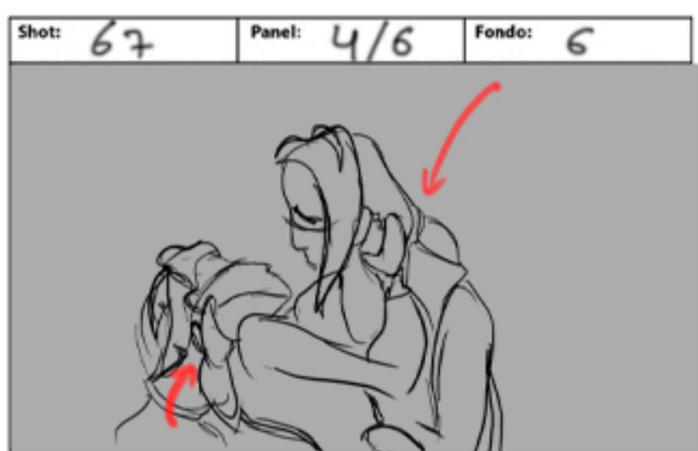
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
American shot



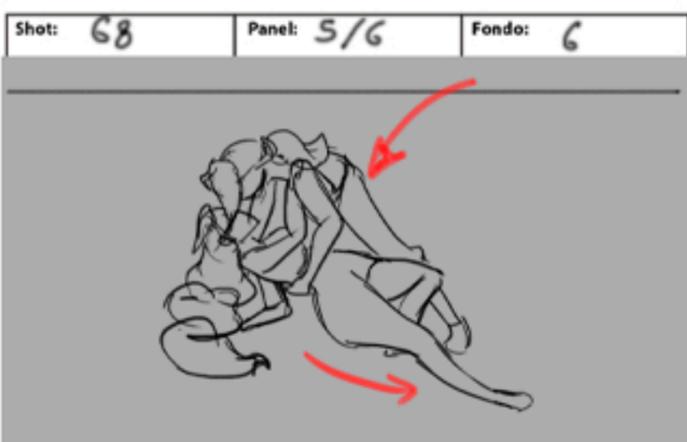
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
American shot



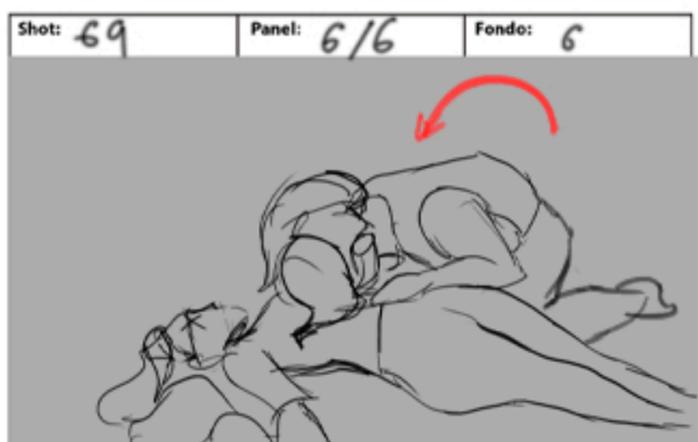
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium close up shot



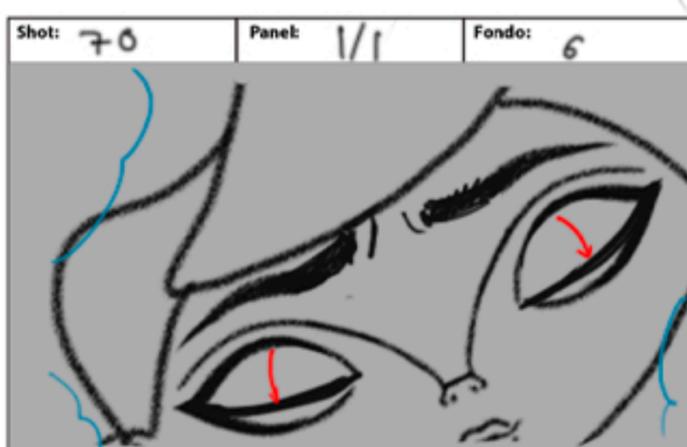
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Full shot



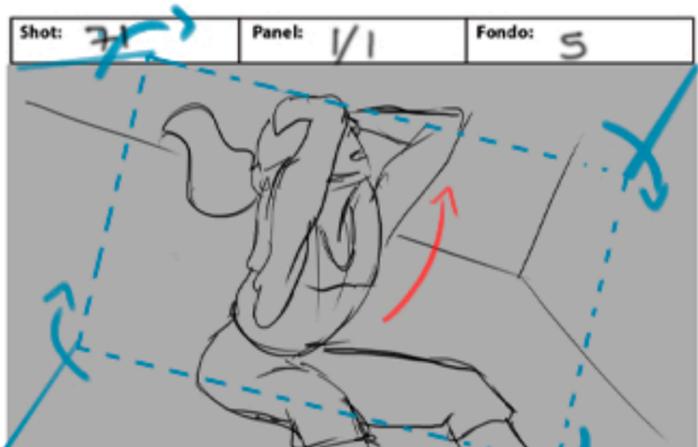
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Full /American shot



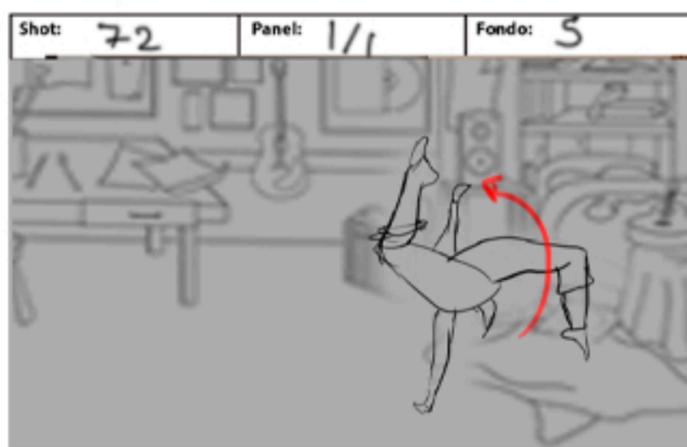
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Cenital
Full Extreme close up



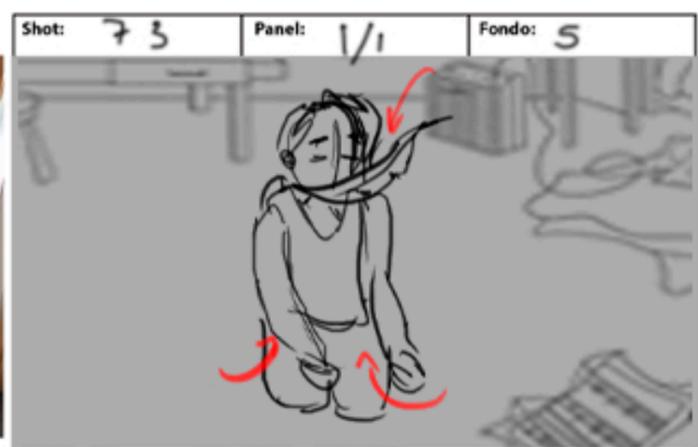
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
American shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Frontal
Full shot



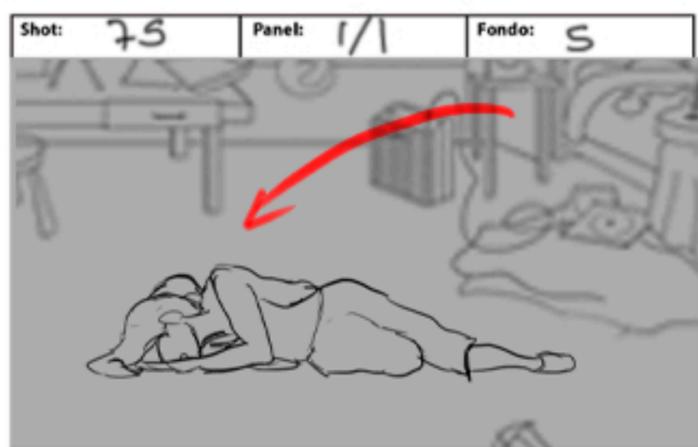
Diálogo, Acción y Notas

Ang. Over the camera
Full shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Medium Close up shot



Diálogo, Acción y Notas

Ang. Picado
Full shot