

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

¡QuejArte!

José Andrés Palacios Cabrera

Animación Digital

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

Quito, 19 de diciembre de 2023

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

¡QuejArte!

José Andrés Palacios Cabrera

Nombre del profesor, Título académico Gabriela A. Vayas Rodríguez, M.A

Quito, 19 de diciembre de 2023

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: José Andrés Palacios Cabrera

Código: 00214481

Cédula de identidad: 1725660771

Lugar y fecha: Quito, 19 de diciembre de 2023

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

¡QuejArte! es una instalación artística/ Mapping con técnicas mixtas en 2D, 3D, fotografía y Live action. Está inspirada en el poema “¡Quejas!”, escrito por la poetisa ecuatoriana Dolores Veintimilla. Se tomó las metáforas y sentimientos más profundos de este poema para materializarlos en elementos visuales y experimentar con diferentes herramientas digitales.

Palabras clave: Instalación, Mapping, Animación 2D, Animación 3D, Poema, Fotografía, Live action.

ABSTRACT

¡QuejArte! is an artistic installation/ Mapping with mixed techniques in 2D, 3D, photography and Live action. It is inspired by the poem "¡Quejas!", written by the Ecuadorian poet Dolores Veintimilla. The metaphors and deepest feelings of this poem were taken to materialize them in visual elements and experiment with different digital tools.

Keywords: Installation, Mapping, 2D Animation, 3D Animation, Poem, Photography, Live action.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract.....	6
Tabla de contenido.....	7
Índice de figuras	8
Portada	10
Introducción.....	11
Ficha técnica.....	12
Preproducción.....	13
Idea Inicial	14
Investigación.....	15
Referencias Visuales.....	20
Storyboard	26
Animatic	38
Producción	42
Mapping.....	43
Animación 2D	45
Modelado y Animación 3D	46
Fotografía y Live Action	48
Dificultades de Producción.....	50
Post Producción	51
After Effects y Mixed Media.....	52
Dificultades de Post Producción.....	53
Conclusiones.....	54
Referencias	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dolores Veintimilla.....	17
Figura 2. Mapping eventprojection	19
Figura 3. Espacio frontal	20
Figura 4. Espacio lateral	21
Figura 5. Adriana Bermúdez	21
Figura 6. Heather Phillipson.....	22
Figura 7. Anheló.....	24
Figura 8. Afuera de la trampa.....	24
Figura 9. Sin Retorno	25
Figura 10. Storyboard.....	26
Figura 11. Storyboard.....	26
Figura 12. Storyboard.....	27
Figura 13. Storyboard.....	27
Figura 14. Storyboard.....	28
Figura 15. Storyboard.....	28
Figura 16. Storyboard.....	29
Figura 17. Storyboard.....	29
Figura 18. Storyboard.....	30
Figura 19. Storyboard.....	30
Figura 20. Storyboard.....	31
Figura 21. Storyboard.....	31
Figura 22. Storyboard.....	32
Figura 23. Storyboard.....	32
Figura 24. Storyboard.....	33
Figura 25. Storyboard.....	33
Figura 26. Storyboard.....	34
Figura 27. Storyboard.....	34
Figura 28. Storyboard.....	35
Figura 29. Storyboard.....	35
Figura 30. Storyboard.....	36
Figura 31. Storyboard.....	36
Figura 32. Storyboard.....	37
Figura 33. Storyboard.....	37
Figura 34. Animatic escena 1	38

Figura 35. Animatic escena 2	39
Figura 36. Animatic escena 13	39
Figura 37. Animatic escena 15	40
Figura 38. Animatic escena 18	40
Figura 39. Animatic escena 21	41
Figura 40. Animatic escena 23	41
Figura 41. Mapping	44
Figura 42. Prueba de video	44
Figura 43. Animacion 2D Raft	45
Figura 44. Animación 2D con Color	45
Figura 45. Animación puesta en escena	46
Figura 46. Modelado 3D.....	47
Figura 47. Texturizado 3D.....	47
Figura 48. Composicion adaptada 3D	47
Figura 49. Video Raft	48
Figura 50. Video Editado	48
Figura 51. Video Producido	49
Figura 52. Video Producido V1.....	49
Figura 53. Mixed Media	52



QuejArte

INSTALACIÓN ARTÍSTICA
Creada por José Palacios

Introducción

¡QuejArte! es una instalación artística/ video mapping hecha con técnicas de animación 2D, 3D, Fotografía y Live action. Se experimentó con todas las herramientas digitales aprendidas durante la carrera universitaria. La inspiración para esta instalación es el poema "¡Quejas!" escrito por la poetisa ecuatoriana Dolores Veintimilla. Las fuertes emociones de ira y tristeza por un amor no correspondido, fueron inspiración para crear piezas visuales conceptuales. La reinterpretación de las metáforas y otras figuras literarias escritas por Veintimilla, dieron paso para la experimentación con diversas técnicas de animación

Ficha Técnica

Tipo de producto: Instalación Artística/ Mapping con técnicas mixtas en 2D, 3D, Fotografía y Live action.

Nombre: ¡QuejArte!

Dirección: José Palacios y Gabriela Vayas

Técnicas: Animación 2D en Toon Boom Harmony, animación y modelado 3D en Zbrush y Maya, texturizado 3D en Substance Painter, motion graphics y producción en After Effects.

Duración: 5:00 minutos

Formato: mp4 (1920x1080) Full HD

Fecha de producción: 2022-2023

Storyline: Se tomó las metáforas y sentimientos más explícitos del poema "¡Quejas!" escrito por Dolores Veintimilla. A partir de esto se experimentó con varias herramientas digitales para materializar este poema con elementos visuales.



Pre Producción

Idea inicial

¡QuejArte! nace pensada como una cinemática experimental en 2D Y 3D. El poema "¡Quejas!" fue ligeramente modificada para alargar su tiempo de animación. Esta idea parte de un proyecto ya realizado en la clase de fotografía 1, donde se experimentó con las metáforas y sentimientos más explícitos. En el desarrollo de esta propuesta, se modificó las técnicas y exposición de este producto. Se modificó a una instalación artística/ video mapping experimental con técnicas mixtas de animación.

Investigación

Poema "Quejas", dividido en 2 partes y marcando metáforas fuertes para reutilizar en el cierre del poema:

¡Quejas!

¡Y amarle pude!...Al sol de la existencia
Se abría apenas soñadora el alma...
Perdió mi pobre corazón su calma
Desde el fatal instante en que le hallé
Sus palabras sonaron en mi oído
Como música y deliciosa;
Subió mi rostro el tinte de la rosa;
Como la hoja en el árbol vacilé.
Su imagen en el sueño me acosaba
Siempre halagüeña, siempre enamorada
Mil veces sorprendiste, siempre enamorada;
En mi boca un suspiro abrasador;
Y era él quien lo arrancaba de mi pecho,
Él, la fascinación de mis sentidos,
Él, ideal de mis sueños más queridos,
Él, mi primero, mi ferviente amor.
Sin él, para mí, el campo placentero

En vez de flores me obsequiaba abrojos;
Sin él eran sombríos a mis ojos
Del sol los rayos en el mes de abril.
Vivía de su vida aprisionaba
Era el centro de mi alma el amor suyo
Era mi aspiración, era mi orgullo...
¿Por qué tan presto me olvidaba el vil?
Él, la fascinación de mis sentidos, **(Repite)**
No es mío ya su amor, que a otra prefiere
Él, ideal de mis sueños más queridos, **(Repite)**
Sus caricias son frías como el hielo.
Es mentira su fe, finge desvelo...
Él, mi primero, mi ferviente amor. **(Repite)**
Mas no me engañará con su ficción...
Sin él eran sombríos a mis ojos
Del sol los rayos en el mes de abril. **(Repite)**
¡Y amarle pude delirante, loca!!!
Era el centro de mi alma el amor suyo **(Repite)**
¡No! Mi altivez no sufre su maltrato;
Y si a olvidar no alcanzas al ingrato
¡Te arrancaré del pecho, corazón!

Autora: Dolores Veintimilla

Dolores Veintimilla

Dolores Veintimilla de Galindo fue una escritora ecuatoriana nacida en Quito el 12 de julio de 1829. Sus trabajos son conocidos por tener tintes románticos y de algunos sentimientos crudos como la tristeza, nostalgia y desamor. Su trabajo más reconocido, "Quejas", demuestra perfectamente sus sentimientos vividos que ha marcado su personalidad.

Durante su corta vida pasó por el abandono de su esposo y por el acoso constante de la sociedad machista cuencana que le llevó al suicidio a sus 27 años. Fue precursora del romanticismo dentro de nuestro país y es una gran figura feminista por su lucha.



Figura #1. Dolores Veintimilla

Instalación Artística

Las instalaciones se relacionan con las reflexiones sobre museos, mercados y espacios expositivos y conectan la obra con un lugar específico, potenciando este espacio y convirtiéndose en él. Pueden ser permanentes o efímeros, involucrar la participación del espectador a través de varios procesos, mejorar las experiencias con respecto al espacio, la percepción y el significado, pueden estar hechos de objetos de cualquier material y forma, e incluso pueden ser inmateriales o compuestos.

Hay muchos estilos de instalación, los pequeños (modelos de estantería), los que se montan en una pared que cubre parte del suelo, y los que son macro, que ocupan todo el espacio. Las entradas a antiguas habitaciones o espacios dan significado a estas estructuras: si están en el medio del espacio, quizás haya un marcado contraste entre un espacio potencialmente lujoso y un ambiente modesto. Estas colisiones de significado son buscadas deliberadamente por el artista. Por tanto, la instalación artística no se limita al montaje y disposición de objetos o entidades que se encuentren, produzcan o interfieran en un lugar o entorno; Las instalaciones tienen significado en las ideas básicas que el artista imagina y encarna en su obra física o inmaterial y lo que estas obras evocan en la interacción con el público.

Mapping

Es el uso de dispositivos para mostrar imágenes fijas o en movimiento, en formato de video, en superficies reales. Esto permite la creación de efectos artísticos. El método más común de mapeo con un proyector de vídeo es proyectar imágenes en edificios. A menudo van acompañados de sonido, y esto suele suceder en representaciones visuales y de audio con edificios históricos y monumentos de fondo. Este tipo de espectáculos buscan evocar emociones en el público que los ve, así como acercar el arte a la sociedad e integrarlo con la tecnología.

Para crear un mapping, debes tener en cuenta sus tres elementos principales: luz, perspectiva y sonido. La luz, lo más importante, ayuda a definir el espacio. Además, la textura y el color que tendrán las proyecciones, así como la zona en la que se proyectarán. Además, su propósito es crear profundidad, darle a la proyección una forma tridimensional y crear una ilusión óptica. Pero no solo necesitas pensar en la luz blanca.



Figura #2. Mapping event projection

Referencias Visuales

La instalación artística está pensada en un principio a ser dividida en 3 planos, el primero será un maniquí donde va a comenzar la narrativa, luego va a seguir evolucionando, pasando a los otros planos donde se llegará al clímax, para luego romperse y regresar al maniquí principal donde todo comenzó.

Referencia del espacio:

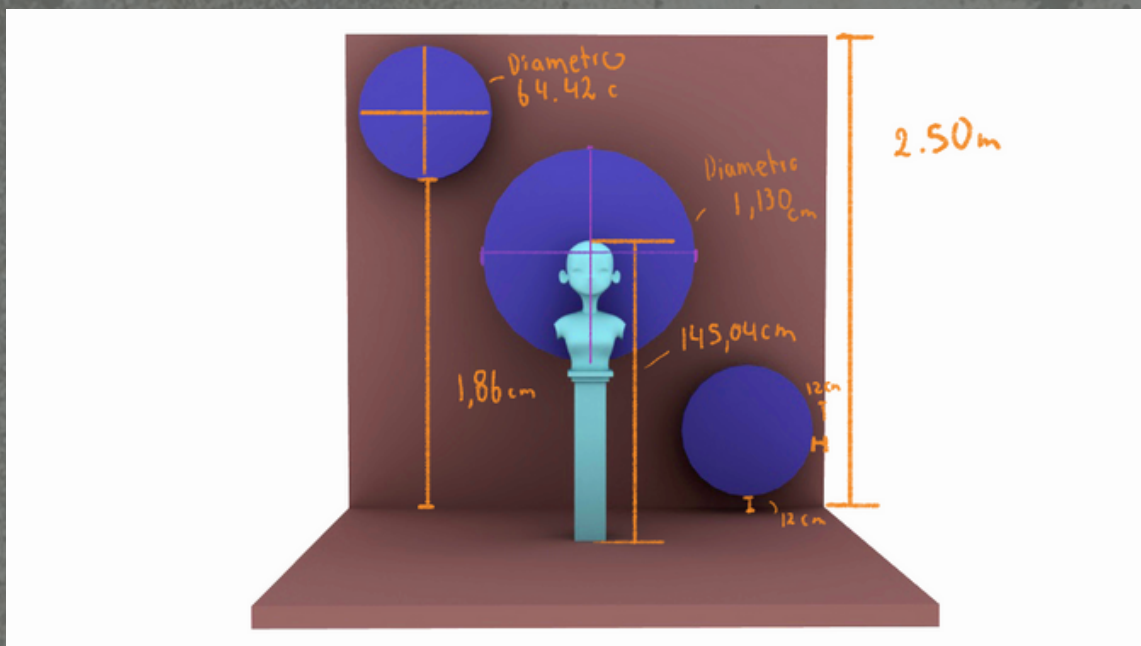


Figura #3. Espacio frontal

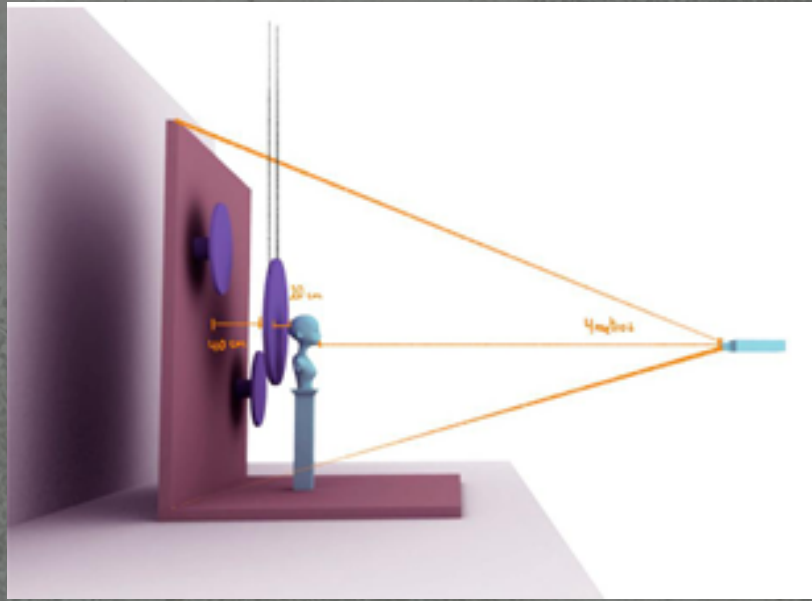


Figura #4. Espacio lateral

Referencias de artistas y estilos:



Figura #5. Adriana Bermúdez

En sus proyectos le gusta crear conexiones entre objetos de su vida cotidiana y sus vivencias. Su trabajo es collage debido a que le permite combinar imágenes, objetos y cualquier elemento de su cotidianidad. Resignifica los recuerdos y le da un final feliz a cada cosa que le rodea. Su estilo es tradicional y experimental con la técnica del collage. Por esta razón se la va a tomar como una referente para solucionar algunos temas de composición visual que se puede ocupar con el concepto de la instalación artística.



Figura #6. Heather Phillipson

Propone los espacios como una secuencia de ecosistemas cargados, estaciones inadaptadas y formas de vida desenterradas. Ella vuelve a imaginar las galerías como vivas y sucediendo en una zona horaria paralela. Criaturas mutantes, construidas a partir de restos tecnológicos, pueblan el espacio. Descrito por Phillipson como un "ambiente pre-post histórico", el trabajo y su título evocan una abundancia de sensaciones y asociaciones que se resisten a la coherencia. La artista dice que está intentando "cultivar la extrañeza y su potencial para generar una experiencia extática".

El trabajo de Phillipson a menudo involucra colisiones de imágenes, materiales y medios muy diferentes. Los proyectos multimedia incluyen vídeo, escultura, instalación, música, poesía y medios digitales. Ella describe sus trabajos como "experimentos mentales cuánticos". Cuando se encuentra con el arte, incluido el suyo propio, le gustaría sentirse desconcertada, engañada, convulsionada por la risa o las lágrimas o el colapso cerebral, o idealmente todo lo mencionado anteriormente.

Se tomó a Phillipson como referente a estilo y técnicas de la instalación artística. Su nivel de experimentación con proyectos multimedia, música y poesía, es la energía principal donde se va a fundamentar esta instalación.

Referencia principal de estilo:



Figura #7. Anhelos




Figura #8. Afuera de la trampa

Storyboard

		Producción	Duración	Hoja 1
---	--	------------	----------	---------------

Escena: 1	Plano:	<p>¡Y amarle pude!... Al sol de la existencia</p> <p>1. Comienza la animación en el corazón del maniquí y se extiende por todo el pecho.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corazón 3D - Ilustraciones 2D + texturas <p>2. Proyección de girasoles animados en 2 y tercer plano Y texto dinámico</p>
		
Descripción		

Figura #10. Storyboard

		Producción	Duración	Hoja 2
---	--	------------	----------	---------------

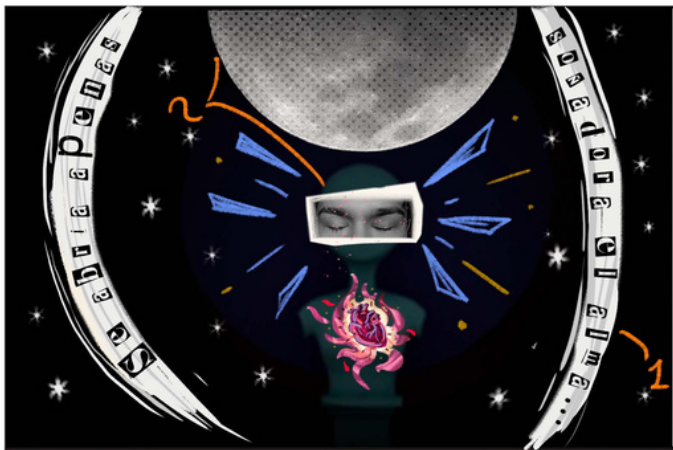
Escena: 2	Plano:	<p>Se abría apenas soñadora el alma...</p> <p>1. Entrada de texto y luna interactuando con el primer plano</p> <p>2. Material audiovisual interactuando con el maniquí y segundo plano</p>
		
Descripción		

Figura #11. Storyboard

<p>COCOCI <small>USFO</small> COLGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Animación Digital</p>	Producción	Duración	Hoja
--	------------	----------	------

Escena:	Plano:	<p>Perdió mi pobre corazón su calma Desde el fatal instante en que le hallé</p>
---------	--------	---

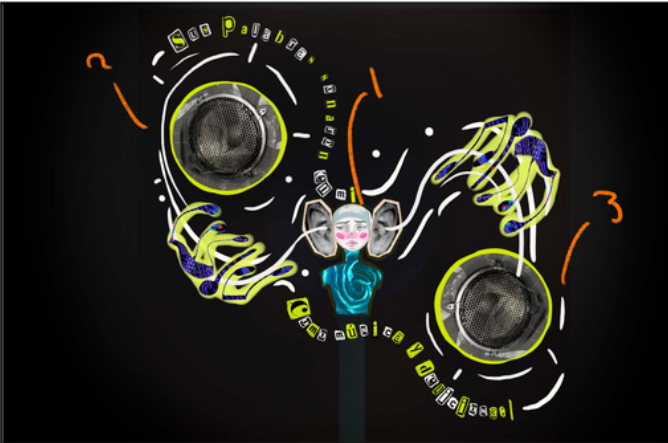
	<p>Perdió mi pobre corazón su calma Desde el fatal instante en que le hallé</p>
---	---

<p>Descripción</p>	
---------------------------	--

Figura #12. Storyboard

<p>COCOCI <small>USFO</small> COLGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Animación Digital</p>	Producción	Duración	Hoja 4
--	------------	----------	---------------

Escena: 4	Plano:	<p>Sus palabras sonaron en mi oído Como música y deliciosa;</p> <p>Rotación de los planos 2 y 3 con pulsaciones, simulación de vibración de sonido</p>
------------------	--------	--

	<p>Sus palabras sonaron en mi oído Como música y deliciosa;</p> <p>Rotación de los planos 2 y 3 con pulsaciones, simulación de vibración de sonido</p>
---	--

<p>Descripción</p>	
---------------------------	--

Figura #13. Storyboard

COCOCI <small>USFO</small> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 5
--	--	--------------------------	------------	----------	---------------

Escena: 5	Plano:
-------------------------	---------------

Descripción

Subió mi rostro el tinte de la rosa;

- Rosas 2D rotando lento en los planos 2 y 3
- Plano 4 rosa con texturas animadas

Figura #14. Storyboard

COCOCI <small>USFO</small> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 6
--	--	--------------------------	------------	----------	---------------

Escena: 6	Plano:
-------------------------	---------------

Descripción

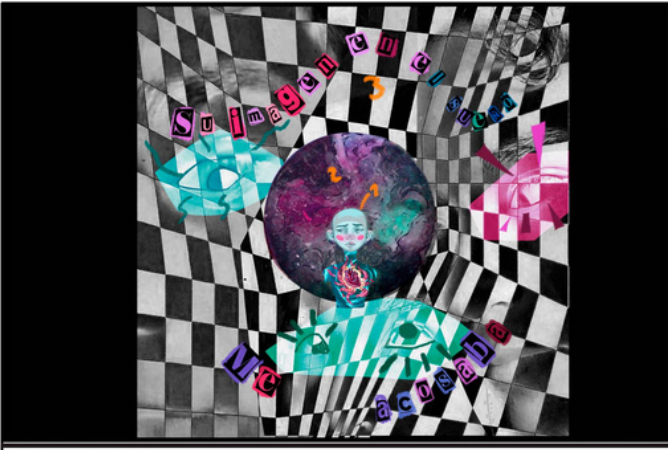
Como la hoja en el árbol vacilé.

- Sobresaturación de plano 1, líneas dinámicas perfilando rostro
- Continúan girando rosas
- Entrada de texto interactuando con los elementos

Figura #15. Storyboard

COCOCI. USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 7
--	--------------------------	------------	----------	---------------

Escena: 7		Plano:	
-------------------------	--	---------------	--



Su imagen en el sueño me acosaba


- Tercer plano ojos texturizados con líneas animadas
- Acuarela con textura animada

Descripción

Figura #16. Storyboard

COCOCI. USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 8
--	--------------------------	------------	----------	---------------

Escena: 8		Plano:	
-------------------------	--	---------------	--



Siempre halagüena, siempre enamorada
Mil veces sorprendiste, siempre enamorada;

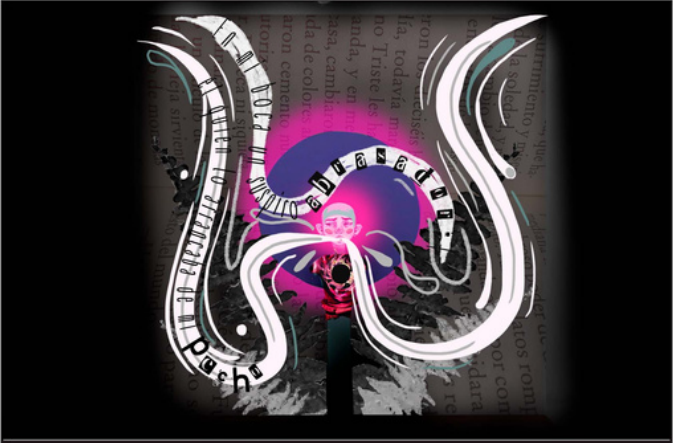
- Plano 2 y 3, bocas grabadas y texturizadas
- Flujo de texto saliendo de las bocas en 4to plano

Descripción

Figura #17. Storyboard

COCOCI. USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 9
--	--------------------------	-------------------	-----------------	---------------

Escena: 9	Plano:	
------------------	---------------	--



En mi boca un suspiro abrasador;
Y era él quien lo arrancaba de mi pecho,


- Palabras y suspiros saliendo de la boca del maniquí, interacción entre los planos 2 y 4

Descripción	
--------------------	--

Figura #18. Storyboard

COCOCI. USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 10
--	--------------------------	-------------------	-----------------	----------------

Escena: 10	Plano:	
-------------------	---------------	--



Él, la fascinación de mis sentidos,

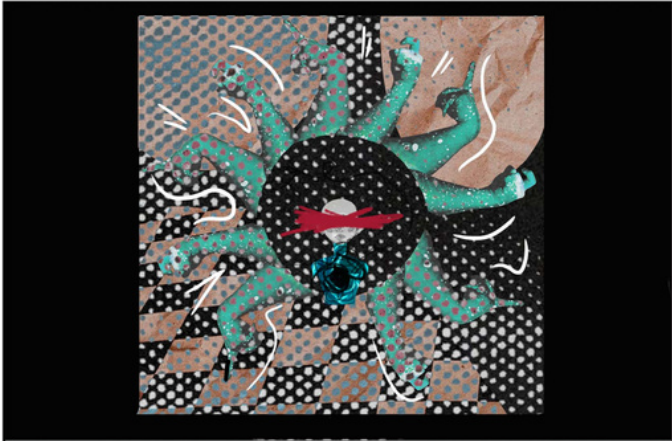
- Manos en lenguaje de señas (Sentidos), rotando por toda la circunferencia del plano 2

Descripción	
--------------------	--

Figura #19. Storyboard

COCOCI USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 11
---	--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 11	Plano:
--------------------------	---------------



Descripción

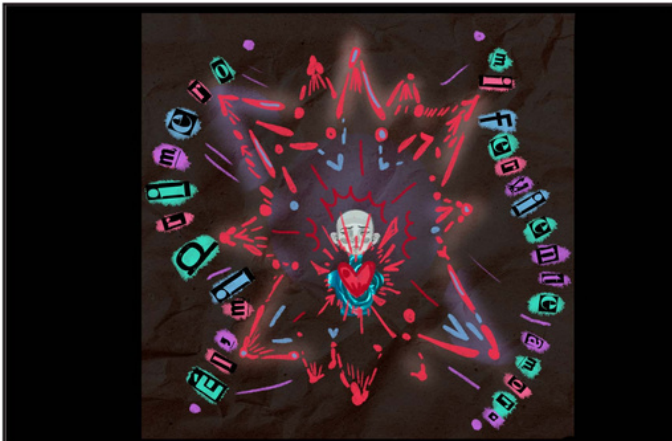
Él, ideal de mis sueños más queridos,

- Manos en lenguaje de señas (Sueños) rotando por toda la circunferencia del plano 2

Figura #20. Storyboard

COCOCI USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 12
---	--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 12	Plano:
--------------------------	---------------



Descripción

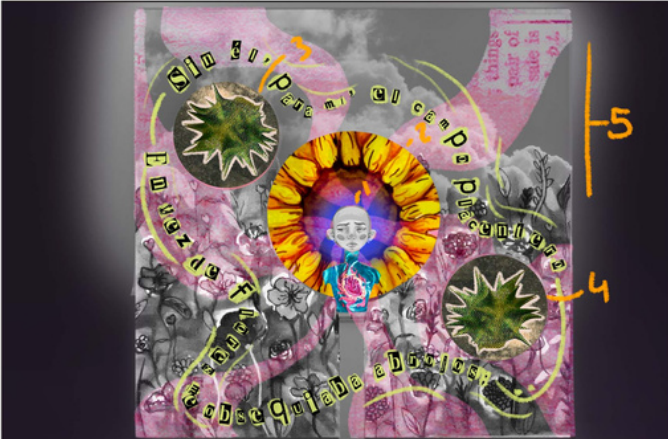
Él, mi primero, mi ferviente amor.

- líneas animadas forman Ilustración junto a texto interactivo con los planos

Figura #21. Storyboard

COCOCI <small>USIQ</small> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 13
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 13	Plano:
--------------------------	---------------



Descripción

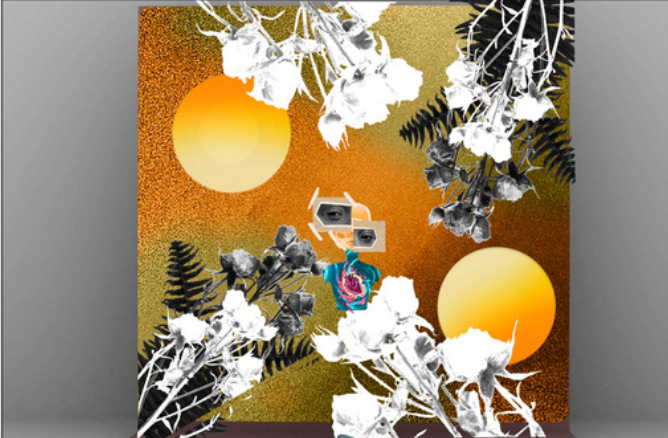
Sin él, para mí el campo placentero en vez de flores me obsequiaba abrojos;

- Girasol palpitando y plano 2
- Abrojos girando en diferentes velocidades, planos 3 y 4.
- Acuarela con texturas animadas plano 5

Figura #22. Storyboard

COCOCI <small>USIQ</small> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 14
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 14	Plano:
--------------------------	---------------



Descripción

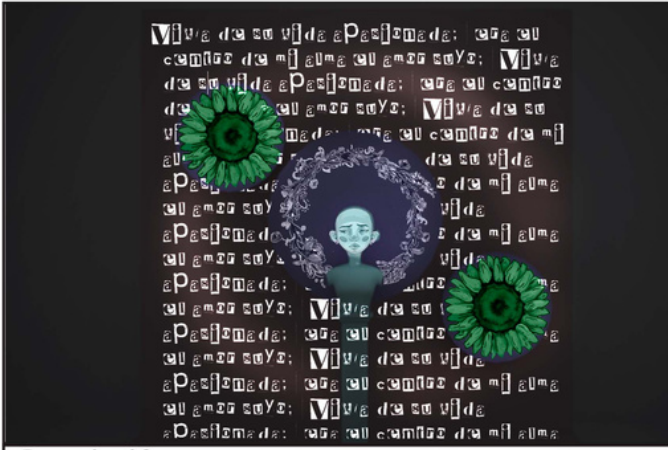
Sin él eran sombríos a mis ojos
Del sol los rayos en el mes de abril.

- Plano 3, salida de sol es 3 y 4 plano

Figura #23. Storyboard

COCOCI USFQ <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 15
---	--------------------------	-------------------	-----------------	----------------

Escena: 15	Plano:	
-------------------	---------------	--



Descripción

Vivía de su vida aprisionaba
Era el centro de mi alma el amor suyo

- Salida de texto en 5to plano
- Girasoles rotando y palpitando, plano 3 y 4

Figura #24. Storyboard

COCOCI USFQ <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 16
---	--------------------------	-------------------	-----------------	----------------

Escena: 16	Plano:	
-------------------	---------------	--



Descripción

Era mi aspiración, era mi orgullo...

- Manos intentándose tocar saliendo de las esquinas del plano 5 + texto interactivo

Figura #25. Storyboard

<p>COCOCI USFQ <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small></p>	<p>Animación Digital</p>	<p>Producción</p>	<p>Duración</p>	<p>Hoja 17</p>
---	--------------------------	-------------------	-----------------	-----------------------

<p>Escena: 17</p>	<p>Plano:</p>	<p>¿Por qué tan presto me olvidaba el vil?</p> <p>- Lagrimas del maniquí llenando los planos</p>
--------------------------	---------------	---

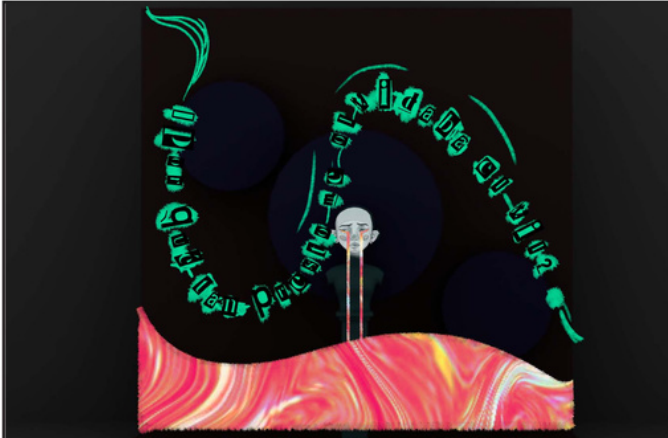
	<p>Descripción</p>
---	---------------------------

Figura #26. Storyboard

<p>COCOCI USFQ <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small></p>	<p>Animación Digital</p>	<p>Producción</p>	<p>Duración</p>	<p>Hoja 18</p>
---	--------------------------	-------------------	-----------------	-----------------------

<p>Escena: 18</p>	<p>Plano:</p>	<p>Él, la fascinación de mis sentidos, No es mío ya su amor, que a otra prefiere</p> <p>- Ruptura de dos ideas diferentes - Girasol grandito lento - Entrada de dos textos</p>
--------------------------	---------------	---

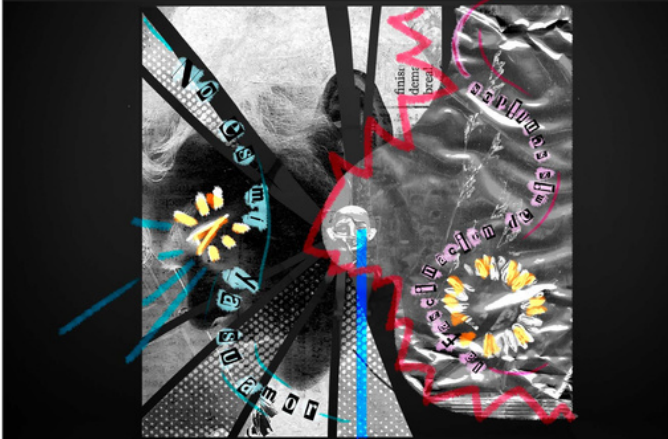
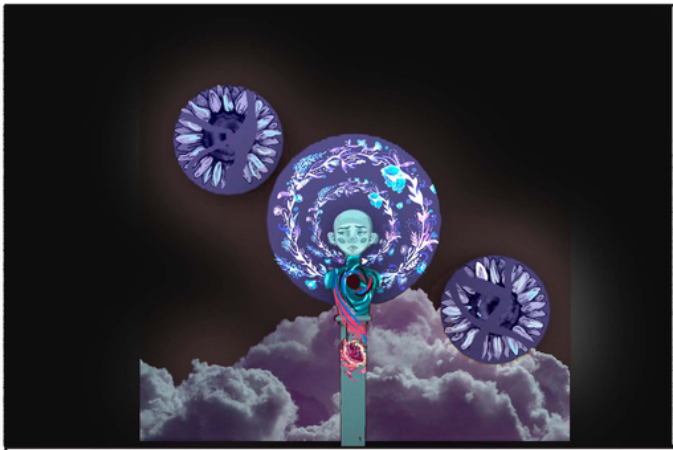
	<p>Descripción</p>
---	---------------------------

Figura #27. Storyboard

COCOCI. USPO <small>COLEGIO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 19
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 19	Plano:	
-------------------	---------------	--



Descripción

Él, ideal de mis sueños más queridos,
Sus caricias son frías como el hielo.
Es mentira su fe, finge desvelo...

- Girasoles desgastándose mientras gira lento

Figura #28. Storyboard

COCOCI. USPO <small>COLEGIO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 20
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 20	Plano:	
-------------------	---------------	--



Descripción

Él, mi primero, mi ferviente amor. (Repite)
Mas no me engañará con su ficción...

- Ruptura de la Ilustración para pasar a otra

1 a 2

Figura #29. Storyboard

COCOCI .USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 21
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 21	Plano:
--------------------------	---------------



Sin él eran sombríos a mis ojos
Del sol los rayos en el mes de abril.

- interacción del texto
- Ojos recortados animados

Descripción

Figura #30. Storyboard

COCOCI .USFO <small>COLEGIO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS</small>	Animación Digital	Producción	Duración	Hoja 22
--	--------------------------	------------	----------	----------------

Escena: 22	Plano:
--------------------------	---------------



¡Y amarle pude delirante, loca!!!

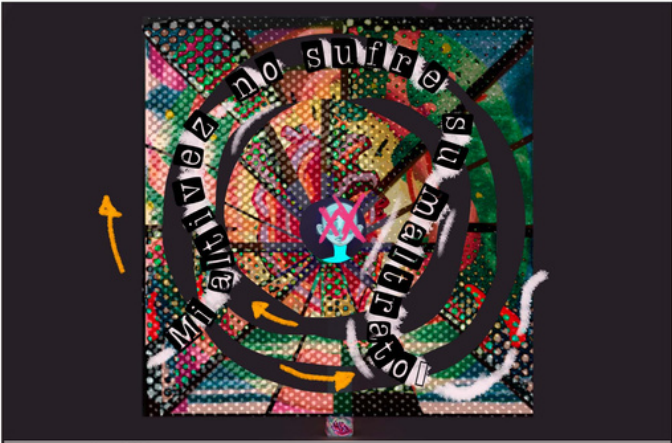
- Texturas de ojos y bocas animados de fondo

Descripción

Figura #31. Storyboard

COCOCI. USFO. <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción _____	Duración _____	Hoja 23
---	--	--------------------------	------------------	----------------	----------------

Escena: 23	Plano: _____
-------------------	--------------



Era el centro de mi alma el amor suyo
¡No! Mi altivez no sufre su maltrato;

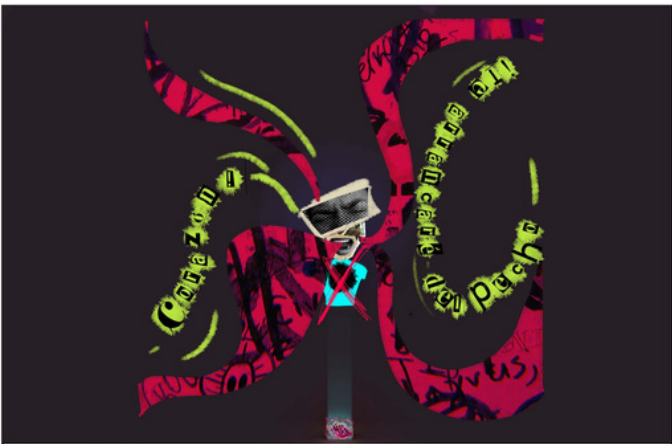
- Ruptura de los diferentes discos y movimiento
- Texto interactivo entre planos

Descripción	

Figura #32. Storyboard

COCOCI. USFO. <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		Animación Digital	Producción _____	Duración _____	Hoja 24
---	--	--------------------------	------------------	----------------	----------------

Escena: 24	Plano: _____
-------------------	--------------



Y si a olvidar no alcanzas al ingrato
¡Te arrancaré del pecho, corazón!

- Grito del maniquí, y curvas animadas
- Movimiento de ojos y boca recortados tipo collage

Descripción	

Figura #33. Storyboard

Animatic

Para terminar el proceso de pre producción, se realizó un Animatic. En este proceso se analizó el Storyboard con profundidad con el fin de crear una pre visualización con animación limitada, para entender mejor los tiempos de animación con ayuda de una narración provisional. Además, entender cómo funcionan algunos elementos narrativos que ayudan a contar mejor el poema.



Figura #34. Animatic escena 1



Figura #35. Animatic escena 2



Figura #36. Animatic escena 2



Figura #37. Animatic escena 15

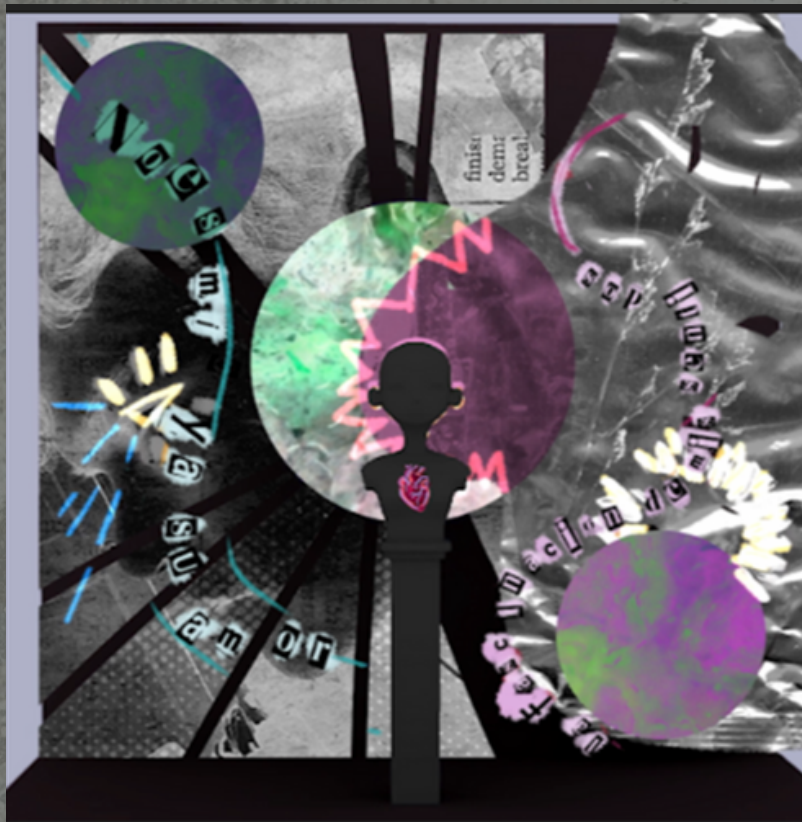


Figura #38. Animatic escena 18



Figura #39. Animatic escena 21



Figura #40. Animatic escena 23



Producción

Desarrollo

Para comenzar el proceso de producción, primero se realizó un análisis profundo escena por escena del animatic, previamente mostrado en pre producción. Conjunto a esta observación se redefinió conceptos más acertados según el poema de Veintimilla. Este paso fue fundamental para una mejor organización ya que se dividió la producción en diferentes fases según la técnica que se va aplicar para la creación de material visual en 2D, 3D, Fotografía y Live action.

Mapping

Dentro de este proceso se realizó el mapeo con una pre estructura donde se obtuvo un mapa digital para realizar la composición adaptada a los planos físicos. El Mapeo se realizó dentro del escenario principal del Teatro Shakespeare en el campus de Cumbayá. Con estos planos digitales se realizó algunas escenas para realizar dos pruebas de vídeo y de escenario.

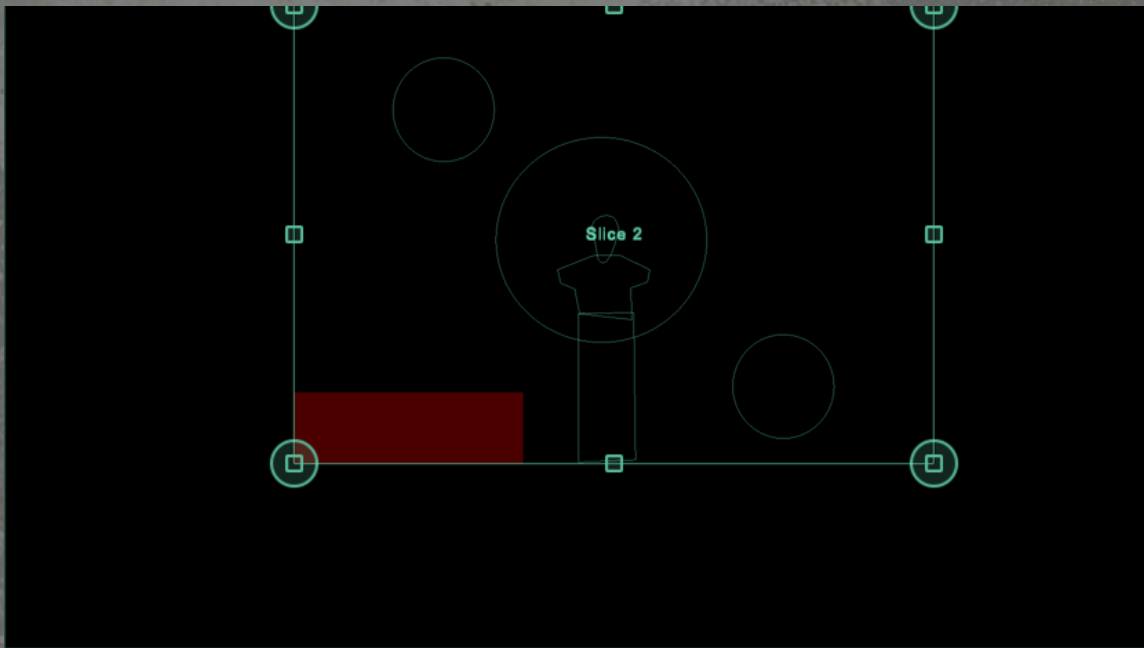


Figura #41. Mapa digital



Figura #42. Prueba de video

Animación 2D

El proceso llevado para desarrollar esta parte 2D, consiste en utilizar el mapeo ya realizado como guía principal. Se utilizó esta técnica de animación por la libertad creativa de manipular los elementos visuales. Además, se decidió ocupar el 2D para jugar con las formas, el movimiento y la composición.

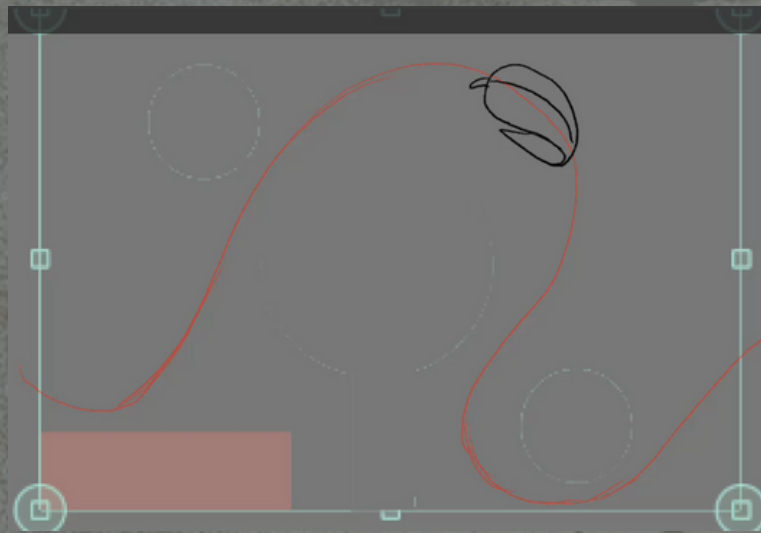


Figura #43. Animación Raft

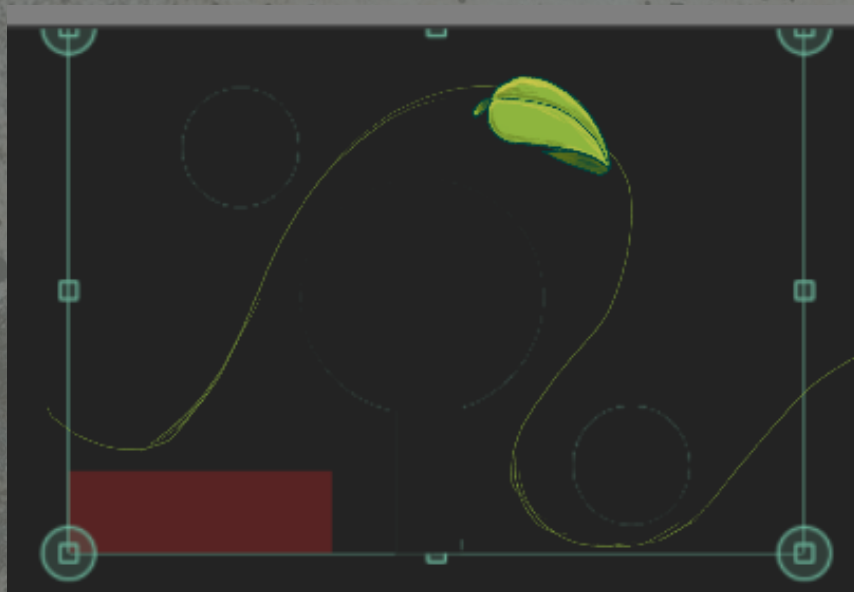


Figura #44. Animación con color

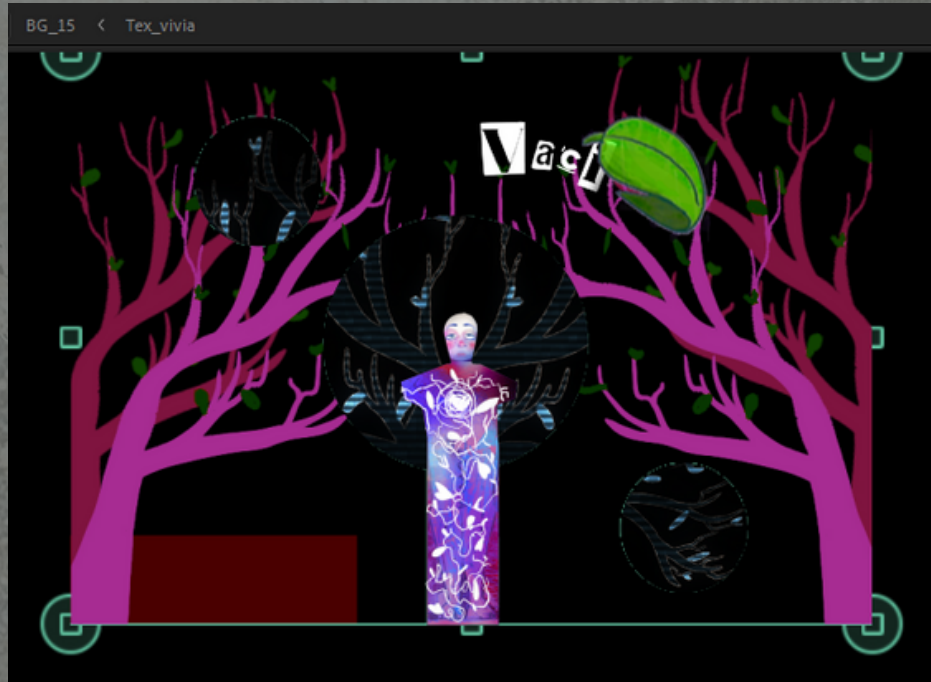


Figura #45. Animación puesta en escena

Modelado y Animación 3D

Se realizó el trabajo de modelado, texturizado y animación dentro de los programas de Zbrush, Substance Painter y Maya. Se tomó en consideración las formas básicas de la instalación para tener una mejor cohesión dentro de la composición. Se tomó, también, la decisión de utilizar la técnica del 3D por el realismo visual y la creación de profundidad. La utilización del 3D brindó dinamismo visual a la instalación y la libertad de controlar movimientos realistas.

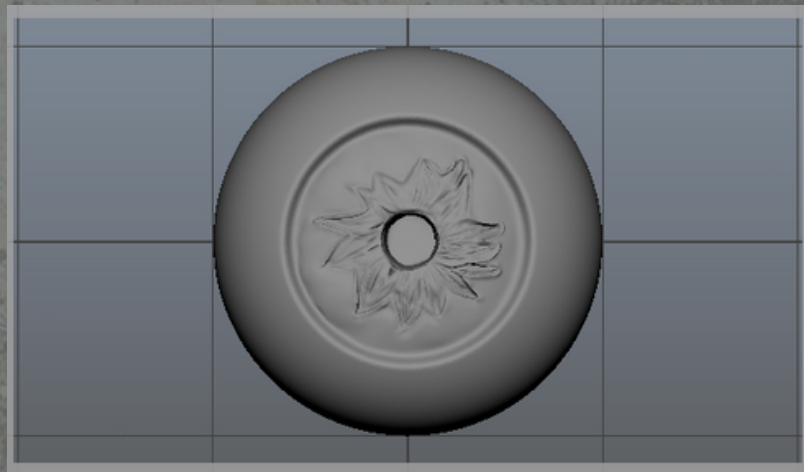


Figura #46. Modelado 3D

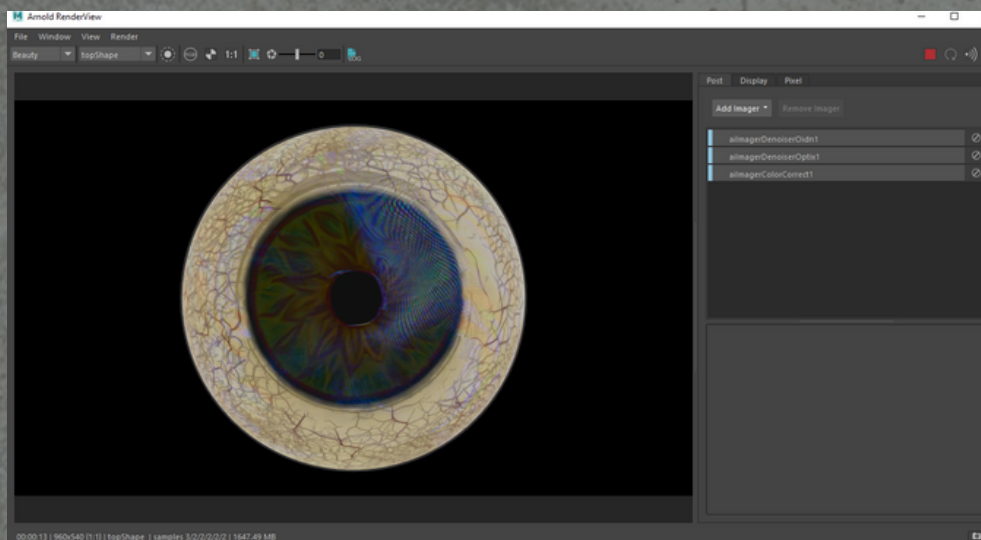


Figura #47. Texturizado

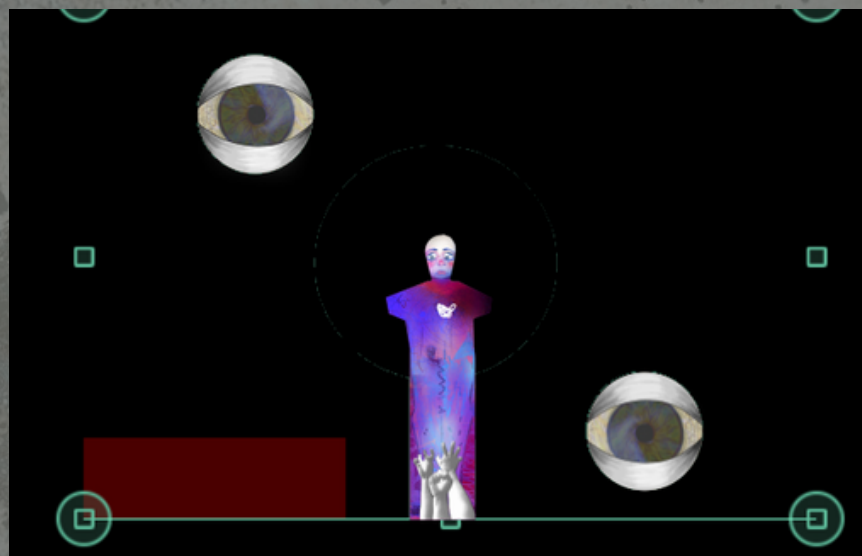


Figura #48. Composición adaptada 3D

Fotografía y Live Action

Este proceso comienza con fotografías o videos en crudo, pasa por el proceso de edición donde se modifica y edita este material. Una vez realizado esto, este material se pasa al programa After Effects para adaptar estos archivos al mapping. Se implementó esta técnica por la libertad creativa de deformar elementos de la vida diaria y jugar con la estética del proyecto.

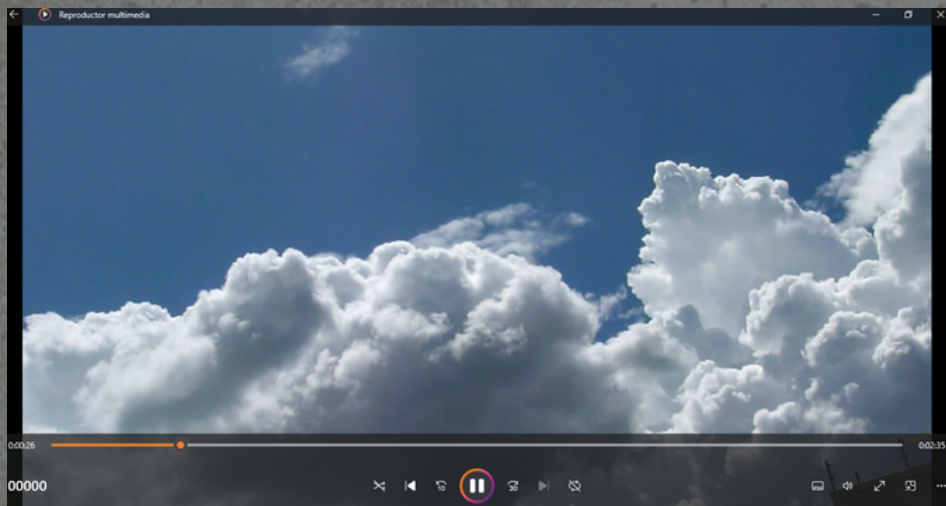


Figura #49. Video Raft



Figura #50. Video Editado

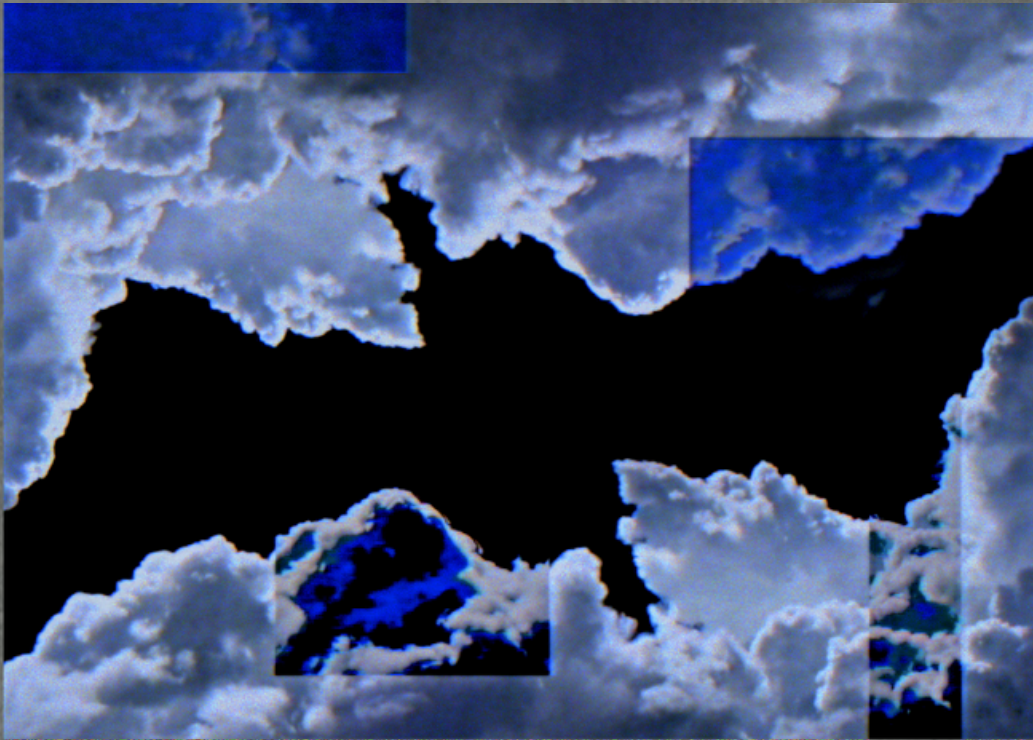


Figura #51. Video Producido

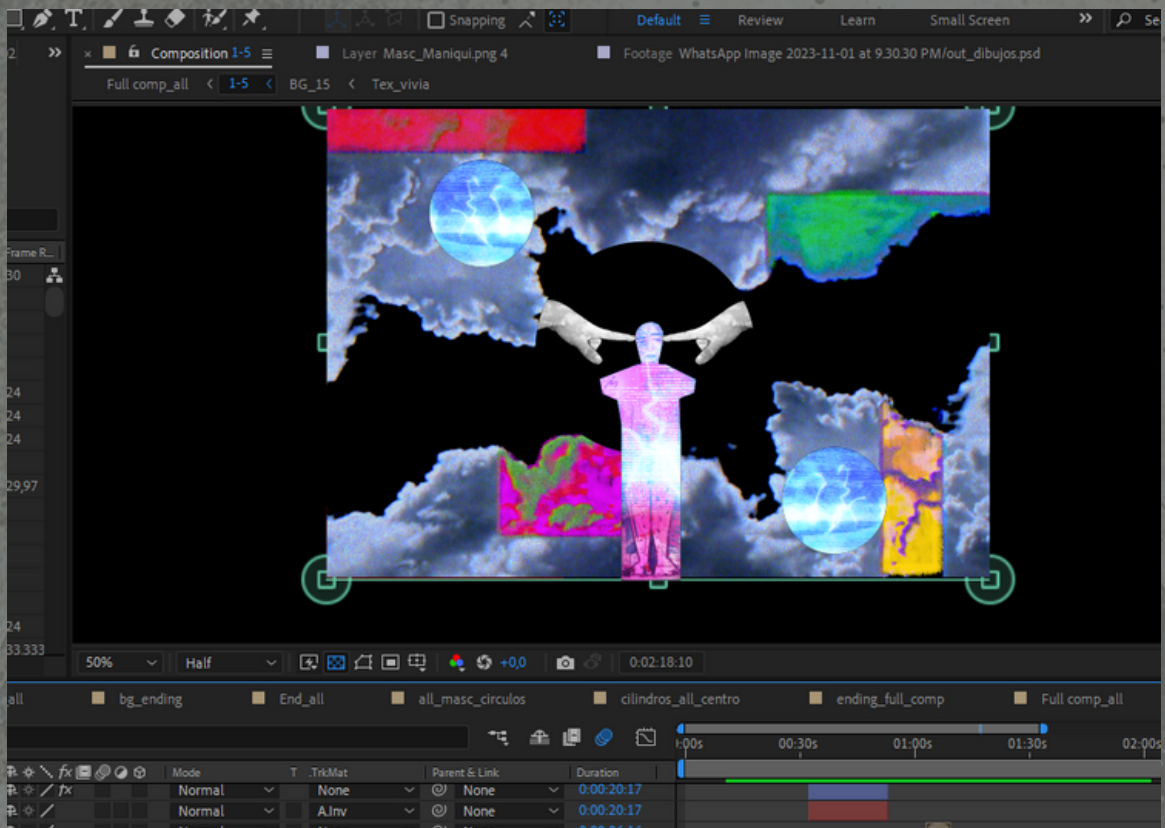


Figura #52. Video Producido Variante 1

Dificultades de Producción

En este caso en particular, realizar una instalación artística/mapping fue un gran desafío. Entender el funcionamiento correcto de la técnica de la proyección mapping fue un problema de entendimiento personal. Además, el entender perfectamente cada emoción del poema de Veintimilla para poder materializarlo visualmente también fue un reto creativo.



Post Producción

After Effects y Mixed Media

Para finalizar, dentro de la exploración creativa y la edición fotográfica, se implementó un nuevo estilo visual llamado "Mixed Media". Este descubrimiento personal me ayudó creativamente para la edición y post producción. Se experimentó con texturas, recortes, collage e ilustraciones, creando una estética visual única dentro de la producción artística. Con ayuda de Maxon Red Giant, se realizó la post producción e incorporación del nuevo estilo grafico para obtener una coherencia visual.

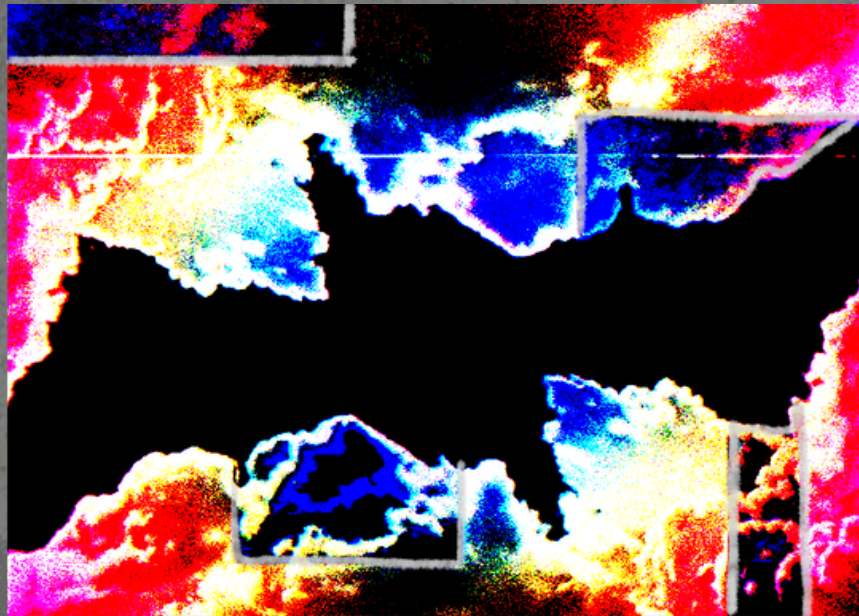


Figura #53. Mixed Media

Dificultades de Post Producción

El depender de una sola herramienta digital para post producción fue un problema durante este proceso. Se tuvo un problema con la renovación de la licencia educativa de Maxon Red Giant, que conllevó a un ligero retraso dentro del cronograma de producción.



Conclusiones

Crear una instalación artística siempre fue uno de mis grandes sueños como artista. Sin duda fue un gran reto creativo, pero estoy totalmente satisfecho con el resultado final. Estoy agradecido con la oportunidad que me brindaron mis profesores de la carrera para realizar este proyecto experimental. Durante la producción de esta instalación, tuve un gran crecimiento como artista, ya que pude trascender los límites físicos que tiene el arte tradicional.

Durante el desarrollo de esta instalación desde pre producción, cambió radicalmente mi visión sobre dónde quiero llegar como animador. El implementar todos los conocimientos aprendidos durante mi carrera universitaria, tuvo un gran impacto para la creación de algo nuevo y loco. Entender quién soy como artista me ha permitido convertir ideas abstractas en expresiones visuales tangibles, llevando mis conceptos creativos a nuevos horizontes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Loza Montero, Renata (15/112002). «*Dolores Veintimilla de Galindo ó el ángel de la rebeldía: La construcción de la subjetividad femenina*»

Vergara, Jimenéz, Liliana, Alejandro «*Exploración y creación en Video Mapping aplicado a las Artes Visuales*»

<https://fundacionmuseosquito.gob.ec/>

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/heather-phillipson>