



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

PRODUCCIÓN ANIMADA 2D DE LA CELEBRACIÓN SACRA, JESÚS DEL
GRAN PODER DE LA CIUDAD DE QUITO

AUTOR

ALEXIS FLORES

AÑO

2022



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

PRODUCCIÓN ANIMADA 2D DE LA CELEBRACIÓN SACRA, JESÚS DEL GRAN
PODER DE LA CIUDAD DE QUITO

GUÍA
RICARDO MORENO

AUTOR
ALEXIS XAVIER FLORES MOREIRA

2022

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo, PRODUCCIÓN ANIMADA 2D DE LA CELEBRACIÓN SACRA, JESÚS DEL GRAN PODER DE LA CIUDAD DE QUITO a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”



Ricardo Enrique Moreno Andrade
Licenciado en Ilustración y
Animación Digital
C.I. 1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, PRODUCCIÓN ANIMADA 2D DE LA CELEBRACIÓN SACRA, JESÚS DEL GRAN PODER DE LA CIUDAD DE QUITO del estudiante Alexis Xavier Flores Moreira, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'R. Moreno', is positioned above a solid horizontal line.

Ricardo Enrique Moreno Andrade
Licenciado en Ilustración y
Animación Digital
C.I. 1711434421

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alexis Flores', enclosed within a circular scribble.

ALEXIS XAVIER FLORES MOREIRA
1716821242

AGRADECIMIENTOS

PRIMERAMENTE, A DIOS, A MI ESPOSA E HIJA QUE ME DIERON LA FUERZA
Y EL APOYO PARA CONTINUAR, A MI FAMILIA POR LOS ÁNIMOS Y SIN
OLVIDAR A MIS PROFESORES RICARDO Y DIEGO QUE SACARON TIEMPO
PARA AYUDARME A TERMINAR MI CARRERA.

DEDICATORIA
A DIOS, A MI ESPOSA E HIJA Y FAMILIA

RESUMEN

Este proyecto consiste en realizar un video animado 2D, basado en la celebración sacra de la procesión Jesús Del Gran Poder de la ciudad de Quito, en la cual se resaltarán los principales personajes de dicha festividad y parte de la procesión, con el objetivo de dar a conocer a las nuevas generaciones, el cual se realizará en el programa Adobe Illustrator y Adobe After Effects.

ABSTRACT

This project consists of making a 2D animated video, based on the sacred celebration of the Jesús Del Gran Poder procession in Quito city, in which the main characters of said festivity and part of the procession will be highlighted, with the aim of making the new generations, which will be done in the Adobe Illustrator and Adobe After Effects programs.

2.2.2.8.1 Técnica para creación de fondos y personajes en Adobe Illustrator	41
2.2.2.8.2 Herramientas digitales para animación parallax	42
2.3. Definición de Términos Técnicos	42
2.4. Fundamentación Legal.	43
Capítulo III Metodología	46
3.1. Diseño de la Investigación	46
3.2. Grupo Objetivo.	46
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	46
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos	47
3.5. Caracterización de la propuesta.	48
3.5.1 Sinópsis	48
3.5.2 Presentación del producto	48
3.5.3 Idea Original	49
3.5.4 Referencias de estilo gráfico	49
3.5.5 Paleta de Colores	50
3.5.6. Tipografía	51
Capítulo IV Propuesta	52
4.1. Recursos	52
4.1.1. Recursos Humanos.	52
4.1.2. Recursos Técnicos.	52
4.1.3. Recursos Materiales.	52
4.1.4. Recursos Económicos.	52
4.2. Presupuesto de Gastos.	54
4.3. Costo Total de Producción.	54
4.4. Cronograma	55
Capítulo V Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual	56
5.1. Etapa de Pre-producción	56
5.1.1. Sinopsis	56
5.1.2 Referentes	57
5.1.3 Moodbord	58
5.1.4 bocetos iniciales	58

5.1.5 Diseño de personajes	59
5.1.6 Diseño de Escenarios	63
5.2. Etapa de Producción	68
5.2 Producción	68
5.2.1 Vectorización	68
5.2.1.1 Personajes	69
5.2.1.2 Fondos	72
5.2.2 Iluminación	74
5.2.3 Rigging	76
5.2.4 Animación	77
5.3 Etapa de Post-producción o terminados	78
5.3.1 Proceso de compositing	78
5.3.2 Musicalización	78
5.3.3 Render	78
Capítulo VI Conclusiones y Recomendaciones	79
6.1. Conclusiones	79
6.2. Recomendaciones	79
Bibliografía	80
Anexos	81
7.1. Entrevistas	81
7.2. Making Off	81
7.3. Otros	81

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la procesión Jesús del Gran Poder es una fiesta tradicional que ha trascendido al pasar del tiempo, sin embargo, no existen contenidos visuales e informativos que den a conocer esta celebración.

Es importante que las personas en especial la nueva generación conozcan una de las riquezas que posee el Ecuador, para que esta tradición no se pierda y siga difundiéndose a través de las nuevas generaciones.

La idea de realizar un video animado 2D con estilo cartoon, es dar a conocer una de las celebraciones mas populares de la ciudad, en la cual se exponga los principales personajes de esta festividad.

En esta propuesta, se mostrarán los principales personajes de esta procesión, tales como: cucuruchos, Marías Magdalenas, Verónicas, soldados romanos y Jesús del Gran Poder, con la finalidad que esta festividad sacra sea conocida por su valor cultural.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En los últimos tiempos, la difusión de contenido audiovisual que comparte el legado cultural de las fiestas y costumbres populares del país es bastante limitada. Lo cual en gran medida ha sido provocado por la escasa valoración que existe en torno al tema, ya que, la inmediatez de las nuevas tendencias y la marea de información en redes sociales colapsa la atención de las personas. Sumado a la escasa información educativa que existe sobre la celebración sacra en honor a Jesús del Gran Poder. La misma que posee un valor cultural incalculable y es patrimonio vivo de la ciudad de Quito.

No obstante, los principales participantes de esta celebración son personas de edad madura cuya edad promedio oscila entre los 40 y 50 años y por otro lado, no es común observar a los jóvenes en este tipo de celebraciones, ya que tienen mayor preferencia por otro tipo de culturas, creencias y fenómenos virales dentro del entramado mediático de las redes sociales.

Por lo tanto, es evidente que el decreciente interés en relación a las festividades nacionales se debe a una alienación social, potenciada principalmente a partir de la década del 2000, debido al fenómeno de la globalización y la expansión de internet. Producto de lo cual, su principal consecuencia se observa en el desapego a las celebraciones de carácter cultural y religioso. A su vez, otro posible factor es probablemente la disgregación del núcleo familiar, ya que décadas atrás era muy común ver a las familias congregadas entorno a los festejos eclesiásticos y tradicionales. Sin embargo, hoy por hoy las diferentes actividades individuales han creado una brecha comunicacional entre los

miembros de la familia, donde cada uno persigue su propio interés; alejándose así del núcleo familiar.

Por lo tanto, si no se aplican alternativas de solución a esta problemática. Muy probablemente, la pérdida de interés de las nuevas generaciones en la festividad, la puede condenar a la extinción; mientras que las nuevas generaciones terminen por asimilar elementos de otras culturas ajenas a la ecuatoriana. Y en consecuencia se consolidará un escenario carente de identidad y del patrimonio cultural intangible que hasta ahora ha subsistido.

1.2. Formulación del Problema

Actualmente las nuevas generaciones se ven sumergidas en un cambio cultural donde las diferencias de pensamientos y creencias están llevando hacia el olvido las prácticas culturales y tradicionales del país, particularmente la procesión católica Jesús Del Gran Poder.

¿Puede una producción animada en 2D ser el medio comunicacional más adecuado para transmitir los valores culturales, religiosos y tradicionales de la procesión de Jesús Del Gran Poder?

Al representar de forma creativa en una animación, los elementos más distintivos de la procesión de Jesús Del Gran Poder, entre la que resaltan sus enigmáticos e inquietantes personajes, existe la posibilidad que se despierte el interés por seguir avivando esta tradición que forma parte del patrimonio cultural del país.

1.3. Preguntas Directrices

¿En qué consiste la procesión de Jesús Del Gran Poder y cuáles son sus principales características?

¿Qué se necesita saber para realizar una animación 2D con efecto parallax?

¿Cuál sería el mejor medio para presentar una animación 2D?

¿Qué tipo de herramientas serían las más idóneas para poder realizar el trabajo?

¿Cuál sería el medio de evaluación para una animación 2D?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General.

Producir una animación 2D sobre la procesión Jesús Del Gran Poder, mediante el uso de técnicas y procesos digitales, para difundir esta tradición popular y sacra, especialmente a las nuevas generaciones.

1.4.2. Objetivos Específicos

Recopilar información sobre la procesión de Jesús del Gran Poder, sus orígenes, sus personajes, su historia y otros aspectos relevantes que aporten contenido de valor a la producción.

Desarrollar la pre -producción mediante la búsqueda de referencias de estilo y la creación de bocetos, guion, storyboard, etc.

Producir la animación 2D mediante el manejo de herramientas digitales tales como Illustrator para la digitalización y colorización de gráficos y After Effects para la animación y edición del proyecto.

Realizar los procesos de post- producción en After Effects.

Evaluar el alcance y resultados detenidos al finalizar el producto para verificar el cumplimiento de objetivos.

1.5 Justificación

Los recientes cambios generacionales y en consecuencia las diferentes formas de pensar de hoy en día han generado divergencias en la asimilación de los valores tradicionales, lo cual se debe en parte al alcance y facilidad con la que la marea de información inunda las redes sociales con contenidos generalmente insustanciales o modismos o tradiciones ajenas; las cuales son adoptadas de forma casi

inadvertida; desplazando así a las tradiciones locales, cuyo interés se va diluyendo paulatinamente. Y la consecuencia inmediata de ello es la pérdida de identidad y extinción de las celebraciones tradicionales. Por lo tanto, se hace urgente tomar acciones que contrarresten esta problemática.

En tal sentido, el presente proyecto se enfocará en dar a conocer a las generaciones presentes y venideras, los aspectos más representativos y a la vez interesantes relacionados a la procesión de Jesús Del Gran Poder, mediante un producto audiovisual que promueva su valor como celebración viva y rescate el carácter cultural y a la vez patrimonial de la ciudad, entre los más jóvenes; fomentando así una mayor participación.

1.6. Alcance

El presente proyecto consiste en una investigación sobre los aspectos más esenciales de la procesión Jesús Del Gran Poder. Entre los que resaltan su historia, personajes e importancia en la cultura religiosa de la ciudad de Quito. Producto de lo cual, por motivos de factibilidad temporal (3 meses) se producirá un extracto de todo este contenido, el mismo que será plasmado en una animación 2D con efecto pallax, la cual tendrá una duración aproximada de 30 segundos y su formato HD de 1280*920, será exportado en la extensión mp4, con el codec H.264 y un frame rate de 24 fps. Es importante mencionar que el video producido se enfocará especialmente en presentar a los 6 personajes principales de esta celebración a las generaciones comprendidas entre 12 a 30 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el año 2018, Estalin Tipantocta realiza un libro ilustrado basado en la celebración de la comuna “Santa Clara de San Millan” ubicada en Quito, sector Universidad Central, en el cual muestra a sus principales personajes y a la vez explica el origen de esta celebración, que tiene más de 200 años de antigüedad y que ha ido cambiando a medida que pasan los años. Este proyecto se caracteriza por su ilustración de estilo cartoon, la cual hace uso de una paleta en la que predominan los tonos pasteles y los colores primarios, los mismos que reflejan fielmente las principales características de la vestimenta de sus personajes. Entre los cuales se puede citar:

- Grupo de los negros
- Grupo de Capariches
- Los Polleros
- La Mama Chuchumeca o Carishina
- Grupo de Payasos
- Los Gorilas y Lobos
- Vocero



Figura 01. Libro ilustrado celebración de la comuna “Santa Clara de San Milan”. Tomado de Tipantoccta, 2018, p.53.

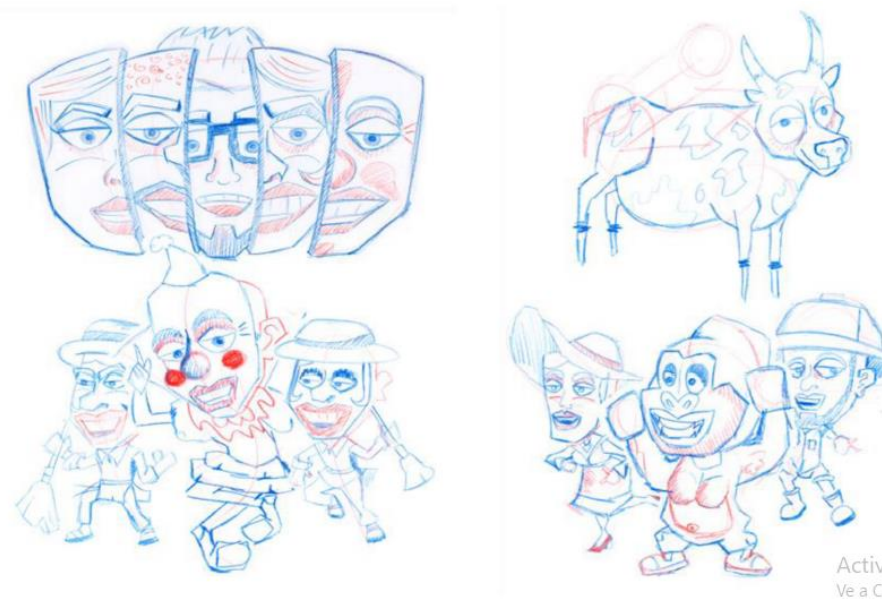


Figura 02. Libro ilustrado celebración de la comuna “Santa Clara de San Milan”. Tomado de Tipantoccta, 2018, p.48.

Así mismo en el año 2019 Amparo Cueva, crea un libro ilustrado basado en la celebración de la “Diablada Pillareña”, la cual se realiza cada año en la provincia de Tungurahua. Dicha festividad es una de las más populares del Ecuador y en el año 2008, fue declarada como Patrimonio Cultural Intangible. Este proyecto presenta a sus principales personajes, el recorrido y otros elementos de interés

relacionados a su origen y tradición. Respecto a su tratamiento estético, emplea una técnica principalmente vectorial, caracterizada por formas geométricas angulares y una amplia paleta de colores vibrantes, los mismos que representan el colorido del desfile y sus personajes. Entre los cuales están:

- Diablo
- Capariche
- Las parejas de línea
- La Guaricha



Figura 03. Diablada Pillareña.

Tomado de Cueva, 2019, p. 11.

Por otra parte, en el año 2021, David Andrés Cazco Maldonado, mediante el apoyo de la Universidad Católica del Ecuador en su sede de Ibarra, crea un libro fotográfico sobre el "INTI RAYMI" La Fiesta Del Sol, cuyo contenido visual muestra

la ubicación de esta festividad, lugares de concentración de la población y su recorrido.

Al hablar de las fiestas de San Pedro en Cayambe tenemos que referirnos necesariamente a la música, ya que tanto en la toma de la plaza, en las entradas y en las ramas de gallo ésta constituye un factor infaltable.

La música en las fiestas es interpretada con instrumentos autóctonos o introducidos con el pasar de los tiempos; efectivamente los instrumentos tradicionales de viento y percusión casi desaparecen para dar paso a la guitarra y al rondón y últimamente a la aplicación de bandas, orquestas o equipos de amplificación.



6

Activar Windows 7

Figura 04. *Inti Raymi La Fiesta del Sol libro fotográfico .*

Tomado de Casco,2021, p.6-7.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Procesión Jesús del Gran Poder

La procesión de Jesús del Gran Poder se realiza cada Viernes Santo desde 1961, según la tradición católica en Quito, con devotos de otras partes y regiones del país como Chimbacalle, Patate y Cuenca. Todo empezó cuando el sacerdote franciscano Francisco Fernández mostró a los fieles de la capital una imagen de Jesús cargando una cruz, que se conserva desde hace muchos años en la sala del convento. Se cree que esta imagen tallada en balsa es de un sacerdote del siglo XVII, cuyo único nombre es Padre Carlos. Posteriormente los quiteños comenzaron a rezarle y no pasó mucho tiempo antes de que la gente empieza a hablar en relación a la aprobación de súplicas y atribución de milagros. Con el tiempo esta dedicación creció y hoy la procesión de Jesús del Gran Poder es reconocida como Patrimonio Inmaterial del Ecuador.

Esta celebración elogia el ciclo de la Pasión de Cristo al final de su vida. La misma se realiza cada año y reúne a miles de personas en las calles del centro histórico de Quito.

Esta práctica posee varios personajes icónicos, que cada año se suman para participar en ella; movidos principalmente por su fe. La cual es una de las principales motivaciones en esta fiesta sacra, ya que, muchos de los participantes buscan el perdón a través de penitencias o flagelaciones; las mismas que actualmente no son aprobadas por la iglesia católica.

2.2.1.1. La Celebración

Las calles del centro histórico se llenan de feligreses; unos orando, otros cantando, muchos curiosos y algunos humillados. Al igual que de túnicas púrpura, velos, imágenes religiosas, trompetas, tambores, clarinetes y flores forman parte de este sagrado evento. Hay varias decenas de figuras en la procesión: Cucuruchos, Verónicas, Magdalenas, Soldados Romanos, Jesús, y penitentes que simplemente acompañan la imagen de Jesús durante todas las estaciones que componen el Vía Crucis de la pasión de Cristo.

2.2.1.2. Su origen

Era 1961 y el padre Francisco Fernández; de la orden de los franciscanos, buscaba un cuadro cuya imagen sea de gran adoración en Quito. Primero intentó con “Nuestra Señora de Fátima”, pero fue en vano porque no tuvo la acogida esperada. Tiempo después lo intentó con “Nuestra Señora de Lourdes”, pero fracasó nuevamente. Posteriormente, mientras consideraba una tercera opción, notó en el sagrario de la Basílica de San Francisco de Quito, una estatua abandonada del siglo XVII, que había sido diseñada en madera de balsa por un padre conocido solo por el nombre de “Carlos”.

A partir de ese momento iba a sacar esta escultura a las calles de Quito para atraer pretendientes, con un ligero cambio en el nombre a “Jesús Del Gran Poder”.

Esta imagen tuvo la aceptación que quería el sacerdote y ese mismo año se realizó la primera procesión por las calles del centro histórico.

2.2.1.3. Sus Personajes

La procesión “Jesús Del Gran Poder” consta de algunos personajes, los cuales se remontan a los años en que los pueblos cristianizados comenzaron a recordar la pasión y la muerte de Cristo.

2.2.1.3.1 Cucuruchos

Estos personajes son los más comunes y representativos de la procesión, se caracterizan por tener túnicas de color violeta y llevar el rostro tapado con **capirote** para tapar su cabeza. Su carácter penitente, tiene el propósito de **expiar** sus pecados a través de la penitencia. Su origen surge a partir de la edad media.

La palabra cucurucho viene del italiano “CUCURUCCIO” que significa papel o cartón enrollado en forma cónica. El significado de sus vestimentas varia en función del color. Así el negro representa luto y tristeza, el púrpura significa penitencia y el concha de vino; triunfo o gloria.

Para poder participar de la procesión representando a este personaje, se debe realizar una inscripción que dependiendo la ubicación puede ser gratuita o tener un costo.



Figura 05. Cucurucho Procesión Jesús Del Gran Poder en la ciudad de Quito.
Tomado de *Ultimas Noticias*, 2016.

2.2.1.3.2 Verónicas

Este personaje juega un papel importante dentro de la procesión, ya que representan a las mujeres de Jerusalén que lloraban a Jesús mientras era llevado al sitio donde sería crucificado.

Las Verónicas se caracterizan por estar vestidas de negro o púrpura; con sus rostros tapados por un velo, de los mismos colores de su respectiva vestimenta. Su principal simbolismo yace en representar a la mujer que secó el rostro de Jesús durante su pasión.



Figura 06. Las Verónicas Procesión Jesús Del Gran Poder en la ciudad de Quito. Tomado de spot-live, 2018.

2.2.1.3.3 María Magdalenas

Es la mujer que acompaña al cofre de Cristo y llora su muerte, se caracteriza por tener un velo el cual cubre la mitad de su cabeza.

Según los relatos bíblicos este personaje fue perdonada de sus pecados por adulterio, ya que en esa época este tipo de actos eran mal vistos y se los castigaba con la muerte. Este personaje representa el perdón y la misericordia que Jesús brindó.



Figura 07. *María Magdalena Procesión Jesús Del Gran Poder en la ciudad de Quito.*

Tomado Mancino, 2021.

2.2.1.3.4 Jesús del Gran Poder

Es el encargado de personificar a Cristo en el camino hacia el calvario, mientras carga su cruz. El peso y tamaño de la misma varía según la intención de penitencia de cada participante y este aumenta según el propósito de sacrificio.



Figura 08. *Jesús cargando la cruz en la Procesión. Procesión Jesús Del Gran Poder en la ciudad de Quito*

Tomado artecuador, 2021.

2.2.1.3.5 Matracareros

Son los encargados de hacer sonar sus matracas para anunciar el inicio de la misa.

2.2.1.3.6 Jóvenes Santos

Son los encargados de llevar en sus hombros el cofre donde reposa el cuerpo de Cristo crucificado, se caracterizan por llevar vestimenta de color blanco.



Figura 09. Jóvenes santos cargando la imagen. *Procesión Jesús Del Gran Poder en la ciudad de Quito*

Tomado de El Comercio, 2018

2.2.1.4 Organización del evento

Los organizadores principales de este evento son los integrantes de la iglesia San Francisco; quienes son los encargados de los preparativos tanto de logística, personas y vestimenta.

Todos los ciudadanos son libres de participar de esta festividad realizando una inscripción en la misma iglesia, siendo el cucurucho, uno de los personajes más aclamados.

Cabe recalcar que quienes participan de la procesión son libres de escoger el personaje que desean representar, además existen varios gremios que se incluyen como es el grupo de toreros de Quito; quienes se encargan de cargar a Cristo o a la virgen la Dolorosa durante la caminata.

Mapa conceptual del orden de importancia según los personajes.

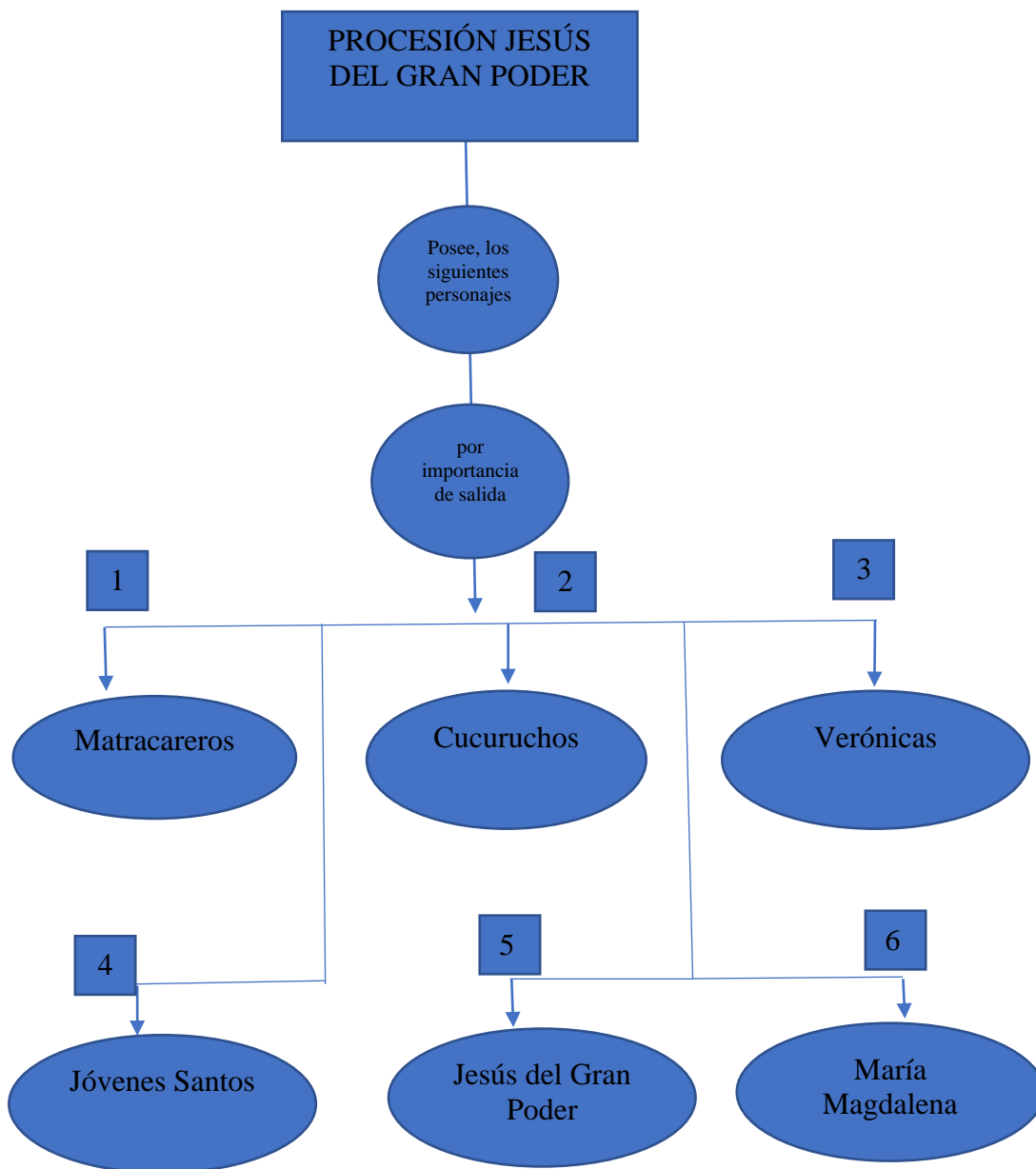


Figura 10.

2.2.1.5 Relación con otras celebraciones sacras

Así como en Quito existe la procesión de Jesús Del Gran Poder, en la ciudad de Guayaquil se realiza la celebración a Cristo del Consuelo, la cual se celebra el viernes santo y que además congrega a alrededor de 700 mil feligreses. Y al igual que en la capital ecuatoriana, tiene un recorrido de aproximadamente 4 horas. Tiempo en el que los actos de fe, peticiones y agradecimientos son la constante de esta festividad.



Figura 11. *Procesión Cristo del Consuelo.*

Tomado de: Borja, 2014.

2.2.1.5.1 Dentro de la Semana Santa

A continuación, se detallará las principales actividades que se realiza en la Semana Santa:

Domingo de Ramos

Este el día, en el que inicia el calvario de Jesucristo. Inaugurando la semana con una procesión en el Centro Histórico de Quito, cuyo recorrido inicia desde la Basílica y avanza por la calle de las 7 cruces, la cual recorre los templos de Santa Bárbara, La Concepción, La Catedral, El Sagrario y La Compañía. Así el convento de El Carmen Alto y el Hospicio San Lázaro.

En esta procesión se simula el ingreso de Jesús a Jerusalén, al terminar los feligreses se concentran en la Plaza de San Francisco para continuar con el festejo y esperar que sus ramos de palma sean bañados por agua bendita.



Figura 12. Domingo de Ramos.

Tomado de: Beltrán, 2015.

Miércoles Santo

Este día se caracteriza por la tradicional “Arrastre de Caudas”, cabe recalcar que esta celebración se realiza únicamente en Quito y en Sevilla (España).

Esta tradición tiene su origen en el Imperio Romano por la caída de uno de sus generales, a través de una ceremonia en la que su valor y fuerza eran transmitidos mediante una gigante bandera que tocaba a los soldados que asistían a dicho evento.

Debido a este suceso se hace homenaje a Cristo por su sacrificio con el objetivo de transmitir las cosas buenas a los participantes.



Figura 13. Arrastre de Caudas.

Tomado de: León, 2015.

Jueves Santo

Este día recuerda “La Última Cena” donde Jesús se despide de sus discípulos, aquí se realiza el lavado de pies entre los miembros de las congregaciones.

En las mañanas de Jueves Santo se celebran en las iglesias misas para recordar este momento y empezar con el rezo del **Vía Crucis**.

Viernes santo

Es aquí donde se realiza la procesión en conmemoración a la crucifixión y muerte de Jesús.

Sábado de Gloria

Este es el momento donde se prepara para la resurrección de Cristo, una vez caída la noche, tiene lugar la principal celebración cristiana la cual es la Vigilia Pascual.

Esto da fin a la Pascua y da inicio para recibir al Cristo resucitado en Domingo de resurrección.



Figura 14. *Vigilia Pascual.*

Tomado de: El Universo, 2014.

Domingo de Resurrección

La semana de Pascua termina en Domingo de Resurrección. Un día en el que se recuerda la resurrección y ascenso de Jesús a los cielos. En Ecuador se realizan eucaristías, caracterizadas por sus cantos y devoción.

2.2.1.5.2 Comparativa con otras procesiones de Viernes santo a nivel global

Al igual que en Ecuador, cuya población es mayoritariamente católica, se realizan múltiples procesiones y eventos en Viernes santo. Lo cual también se evidencia a mayor escala en otros países latinoamericanos con influencia de la iglesia Católica Española. Entre los cuales se mencionan los siguientes:

Perú

En este país existen las siguientes procesiones:

- Procesión de Jesús Nazareno
- Procesión Nuestra Señora de las Angustias



Figura 15. *Jesús Nazareno.*

Tomado Agencia Andina, 2018.

Colombia

- Procesoión El Señor Caído



Figura 16. *Procesión del El Señor Caído.*

Tomado aleteia.org, 2019.

España

- La Madrugada Sevillana
- Procesoión de nuestra señora de “os caladiños”

- La procesión de las turbas en Cuenca
- Procesión del Cristo de Mena en Málaga
- Los Salzillos de Murcia



Figura 17. *La Madrugada Sevillana.*

Tomado de Caro, 2019.

2.2.1.6 Imágenes religiosas de la celebración

Así como otras celebraciones sacras, en esta festividad se acostumbra acompañar el rito con imágenes religiosas de diferentes características.

Jesús del Gran Poder



Figura 18. Jesús del Gran Poder.

Tomado de Ultimas Noticias, 2018.

Dicha imagen fue llamada inicialmente como “EL NAZARENO”, esta escultura tallada en madera en su totalidad y es una de las pocas esculturas que viste un hábito franciscano.

Se desconoce sobre la elaboración, pero se relaciona con una escultura de similares características que se encuentra en Sevilla, España.

La Virgen Dolorosa



Figura 19. La Virgen Dolorosa.

Tomado de Klassen, 2018

Se remonta al año de 1906, cuya imagen se encontraba en el Colegio San Gabriel de Quito; lugar donde ocurriría un milagro. El mismo es descrito como un evento insólito, en el cual, la escultura abrió y cerró los ojos durante 15 minutos. Ante este incidente, el Papa Pio XVII concede la canonización de dicha imagen.

2.2.1.7 Liturgia de la procesión

En la ciudad de Quito, cada Viernes santo se realiza “La Procesión Jesús del Gran Poder” la cual tiene participación de personas de diferentes partes del país.

Este evento se realiza varias actividades, las cuales se mencionarán a continuación:

- Después del “Arrastre de Caudas” las personas que van a participar de la procesión se reúnen en el convento de Santa Clara. Aquí se realiza un retiro espiritual hasta que llegue el día del evento, con el propósito de finiquitar detalles del rito y lograr que los participantes estén más conectados con dicho acto.
- En Viernes Santo los participantes se reúnen en el patio del Colegio San Andrés para alistarse y escoger el personaje que representarán.
- Es aquí donde los sacerdotes dan la bendición a aquellos que están por salir hacia la iglesia de San Francisco para comenzar con el recorrido.
- Una vez en dicha iglesia, el recorrido da inicio a las 10h30; momento en el que salen los Cucuruchos y las Verónicas.
- A las 11h45 se realiza una ceremonia donde se lee la condena de Jesús y se da inicio a la procesión.
- A partir de las 12h00 la figura de Jesús Del Gran Poder sale de la iglesia de San Francisco para iniciar su recorrido por las calles del Centro Histórico, seguida por bandas de pueblo, Cucuruchos, Verónicas y los penitentes.
- Este recorrido dura aproximadamente 4 horas, finalizando a las 17h00, en la misma iglesia mencionada anteriormente con la liturgia del Viernes Santo.
- Durante esta festividad se realiza el Vía Crucis, que son las diferentes etapas que vivió Cristo desde que fue capturado hasta su crucifixión y sepultura, separado en diferentes estaciones que son:

Primera Estación: Jesús es condenado a Muerte, donde se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 22-23.26.

Segunda Estación: Jesús con la cruz a cuestas, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 27-31.

Tercera Estación: Jesús cae por primera vez, se realiza la lectura del profeta Isaías 53,4-6.

Cuarta Estación: Jesús encuentra a su madre, se realiza la lectura del evangelio según San Lucas 2, 34-35.51.

Quinta Estación: El cireneo ayuda a Jesús a llevar la cruz, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 32;16,24.

Sexta Estación: La Verónica enjuaga el rostro de Jesús, se realiza la lectura del libro del profeta Isaías 53,2-3.

Séptima Estación: Jesús cae por segunda vez, se realiza la lectura del libro de lamentaciones 3,1-2.9.16.

Octava Estación: Jesús encuentra a las mujeres de Jerusalén, se realiza la lectura del evangelio según San Lucas 23, 28-31.

Novena Estación: Jesús cae por tercera vez, se realiza la lectura del libro de lamentaciones 3,27-32.

Décima Estación: Jesús se despoja de las vestiduras, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 33-36.

Undécima Estación: Jesús es clavado en la cruz, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 7, 37-42.

Duodécima Estación: Jesús muere en la cruz, se realiza la lectura del evangelio según San Juan 19, 19-20. Según San Mateo 27,45-50.54.

Decimotercera Estación: Jesús es bajado de la cruz y entregado a su madre, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 54-55.

Decimocuarta Estación: Jesús es puesto en el sepulcro, se realiza la lectura del evangelio según San Mateo 27, 59-61.



Figura 20. *Vía Crucis.*

Tomado de estacionesdelviacrucis.com, 2016.

2.2.2. Creación de una animación 2D

2.2.2.1. Definición

Esta técnica se basa en la repetición continua y orgánica de imágenes, la cuales logran una ilusión movimiento bidimensional de objetos. En otras palabras, la secuencia de imágenes mostradas de manera consecutiva es capaz de generar un efecto de movimiento.

2.2.2.2. Tipología

Entre los tipos de animaciones 2D existentes, las siguientes técnicas se consideran relevantes para la investigación:

Animación tradicional

Es por excelencia, la técnica clásica y más recurrente de los Estudios Disney, durante sus inicios en la animación, la misma se caracteriza por la naturalidad y fluidez de cada movimiento, lo cual responde a doce principios determinados. Mientras que su producción se caracteriza por la realización de dibujos cuadro a cuadro, los cuales han sido empleados en la mayoría de sus películas y cortometrajes del siglo XX.



Figura 21. Animación tradicional de la película Tarzán.
Tomado de: Cortés,2021.

Cut out digital

Se caracteriza por la creación y el trabajo con marionetas digitales, lo cual evita el dibujo cuadro por cuadro. Estas se realizan en un programa de computadora, en el cual se articula un “esqueleto” y sus respectivos controladores, para poder realizar los movimientos del mismo.

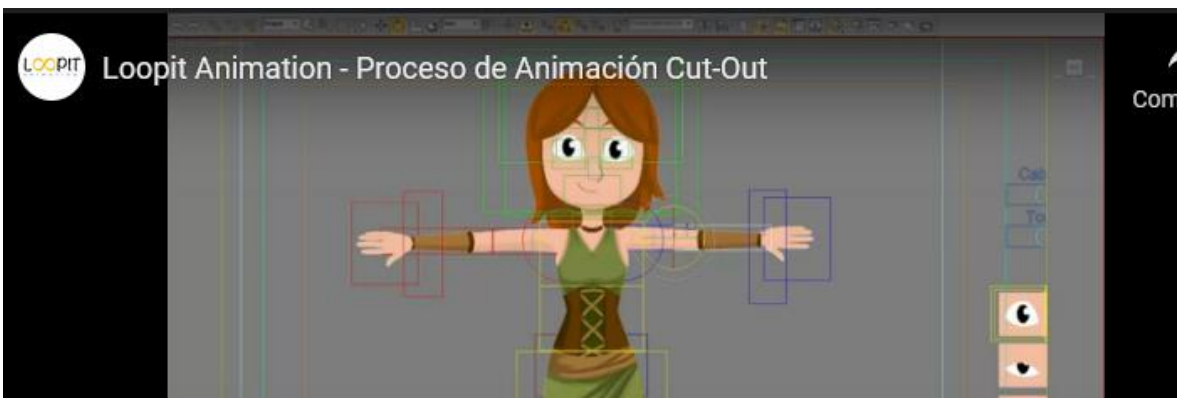


Figura 22. Cut out digital.
Tomado de: Loopit Animation, 2016.

Estereoscopia

Es una técnica que implementa elementos, dentro de una perspectiva o espacio tridimensional, para crear la ilusión de profundidad. Con la particularidad de que se coloca una imagen desde una perspectiva ligeramente diferente a la otra en cada

ojo. Con esta combinación de imágenes se realiza la visualización en la que habitualmente se observa.

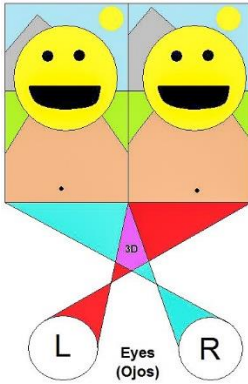


Figura 23. Estereoscopia.

Tomado de: *educalingo,2021.*

2.2.2.3. Técnica de Parallax

El efecto parallax o paralaje es un fenómeno de la percepción, que consiste en la variación de posicionamiento de un objeto dentro de un campo visual, el mismo que cambia según el punto desde donde se observa. Generándose así un efecto de profundidad, que recrea una ilusión óptica y su resultado visual es la sensación de que los objetos más distantes de la composición se mueven más lentamente que los que se encuentran más cerca.

Existen hoy en día varias técnicas de este efecto. Entre las cuales están:

Parallax scrolling

Esta técnica genera la sensación de profundidad a través del desplazamiento de imágenes con una ligera diferencia de velocidades.

Es utilizada tanto para la creación de páginas web, como para fines narrativos, a medida que el usuario va haciendo scroll ya sea vertical u horizontal se observa como está aplicado este efecto.



Figura 24. Parallax Scrolling.

Tomado de: Melaniedaveid,2019.

FADE IN (fundirse)

La técnica sigue siendo la misma y es muy similar a la anterior, incluye un fondo fijo y su contenido se mueve a una velocidad diferente desvaneciéndose a medida que el visitante se desplaza hacia abajo.



Figura 25. Parallax Fade in.

Tomado de: hellomondays,2019.

Zoom in / out Parallax

Este efecto mejora la ilusión de profundidad, en este tipo de Parallax, una de las capas se acercará o alejará mientras se desplaza.



Figura 26. Parallax Zoom in/out.

Tomado de: *nytimes*, 2019.

Mouse Based Parallax (basado en el ratón)

Este tipo de efecto está basado en el movimiento del ratón, esto quiere decir que el contenido se mueve junto con el mouse del usuario.



Figura 27. Parallax Mouse Based.

Tomado de: *Madwell*, 2019.

2.2.2.4. Estilos gráficos contemporáneos

Es importante definir en que consiste el término estilo antes de estudiar su tipología, el cual básicamente es un registro gráfico específico que permite identificar rápidamente el aspecto de un objeto a partir de características muy visibles como el color, el trazo, el claroscuro, la proporción, etc.

Los estilos han ido evolucionando continuamente y marcan la apariencia de los diseños y futuras creaciones.

Características del estilo Cartoon

Este estilo a menudo puede encontrarse en las viñetas del dibujo humorístico, en la animación clásica y en ilustraciones del género editorial infantil. El mismo se caracteriza por emplear la exageración como un recurso para resaltar determinados rasgos en los personajes, volviéndolos pintorescos. Lo cual no se limita solamente a magnificar algunas características corporales como el tamaño de la nariz, la frente, la barriga, etc. Sino que, en contraste, también puede minimizar cualquier otro rasgo como los ojos, las orejas, entre otros. Otra consideración importante es el manejo proporcional del canon anatómico, el cual varía mucho y puede ir desde las 2 cabezas en adelante.

Así mismo, el empleo de figuras geométricas para la simplificación de la forma es una acción muy común al momento de crear la morfología de personajes. Por otro lado, es casi imprescindible el manejo de trazo valorado en los contornos. Respeto al manejo cromático, se suele emplear colores vibrantes y llamativos.

El proceso de creación de un diseño cartoon, parte del siguiente proceso:

Dibujo de óvalos

Estos delimitarán lo que debe ser la cabeza y la mandíbula, ya que delinean el contorno del rostro.

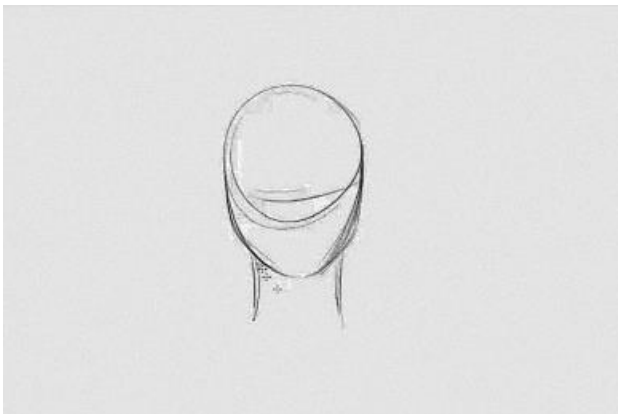


Figura 28. Creación personaje cartoon.

Tomado de: Rodríguez, 2021.

Diseño de nariz, cuello, labios, ojos y orejas

Posteriormente se colocarán los elementos principales del rostro: el cuello, la nariz, los labios y las orejas, mediante las líneas guías.



Figura 29. Creación personaje cartoon.

Tomado de: Rodríguez, 2021.

Definición de detalles

Una vez que se estableció los elementos más importantes, se procede a colocar los detalles que convertirán tu dibujo en cartoon.



Figura 30. Creación personaje cartoon

Tomado de: Rodríguez, 2021.

2.2.2.5. Diseño de personajes

El diseño de personajes es un proceso de creación se basa en transmitir o crear sentimientos y emociones al espectador. Para proceder con la creación de personajes se debe tomar en cuenta lo siguiente:

Personalidad

Esto son los atributos que el personaje debe tener, ¿quien es?, ¿cómo se siente?, ¿cuál es su historia?. En resumen, todo aquello que se debe tomar en cuenta al momento de otorgar personalidad a través de aspectos físicos y psicológicos.



Figura 31, Creación de personajes.

Tomado de: Fernández, 2021.

Línea de acción

Es una línea imaginaria que pasa desde la cabeza hasta los pies de un personaje; atravesando la espina dorsal, la cual permite definir la actitud, la personalidad, el estado emocional del mismo y sobretodo aquellas acciones de gran dinamismo, con lo cual se elimina la rigidez y simetría.

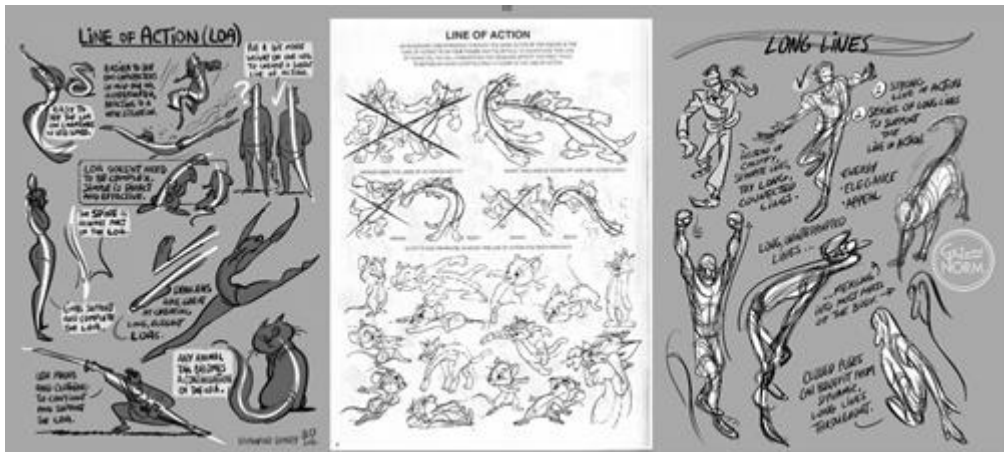


Figura 32, Creación de personajes.

Tomado de: Blair, 2021.

Esquema de construcción

Se basa en el uso de figuras geométricas básicas tales como cuadrados, círculos, triángulos, etc., para construir la morfología de un personaje. Con lo cual, se le otorga gran versatilidad y originalidad a cualquier diseño de personajes.

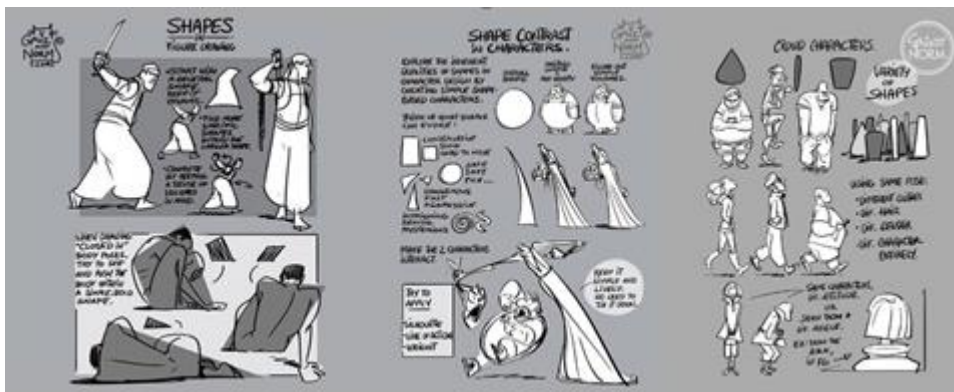


Figura 33, Creación de personajes

Tomado de: Norm, 2021.

Tratamiento gestual

Este puede definirse como la interpretación convincente y real de un personaje. Y la base de un buen acting es el dominio del dibujo gestual, el cual parte de líneas únicas y relativamente precisas, con el objetivo de plasmar una idea rápida del gesto o movimiento del personaje.



Figura 34, Creación de personajes.

Tomado de: Arenas, 2021.

Anatomía

A través de la anatomía se intenta crear personajes creíbles, mas no realistas. Esto permitirá no solo a aprender a dibujar personas o animales, si no que permite la creación de mounstruos, criaturas y cualquier personaje que se requiera.

Para la realización de un dibujo cartoon se debe tomar en cuenta:

- Se deben exagerar aquellos aspectos mas relevantes
- Para el proceso de creación de un personaje cartoon se debe realizar un estudio de las proporciones anatómicas del cuerpo humano, tomando como referencia la cabeza, la cual será la unidad de proporción.
- Dichas proporciones variará según el personaje, así por ejemplo la proporción de un niño según el canon de medida son de 4 cabezas.
- La utilización de formas geométricas es la base para crear personajes, ya que con esto se definirá la estructura del cuerpo.

Estructura y construcción

Se trata de crear volúmenes para definir la anatomía del personaje, este “esqueleto volumétrico” proporciona direccionalidad, profundidad y unas proporciones coherentes.

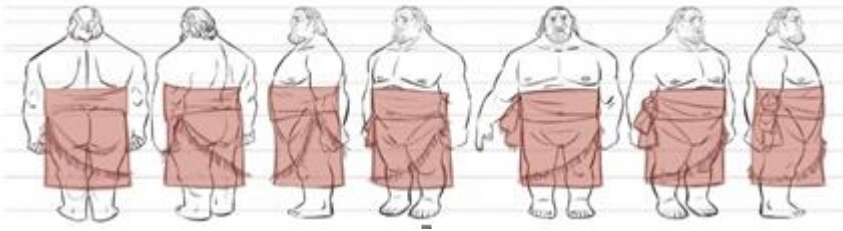


Figura 35, Creación de personajes.

Tomado de: Vaina, 2021.

Volumen

Una vez construido la estructura del personaje, se define el volumen a través de dos cosas: superposición de elementos y por el uso de luces y sombras.



Figura 36, Creación de personajes.

Tomado de: Romero, 2021.

Color

El uso del color en personajes parte de una paleta, en la que se debe tener en cuenta, el color principal, el cual otorga la personalidad y los colores secundarios que interactúan con el principal.



Figura 37, Creación de personajes.

Tomado de: Ramírez, 2021.

Exageración

Se define como la alteración desmedida de ciertos atributos o defectos, que ayudan a generar un diseño más verosímil, representativo y reconocible. Se puede exagerar una cualidad física, así como la línea de acción para acentuar ciertos rasgos o el estado emocional del personaje.

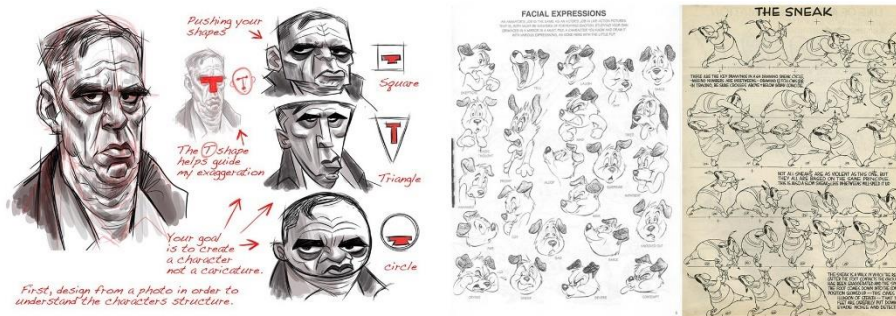


Figura 38, Creación de personajes.

Tomado de: Blair, 2021.

Actitud y Acting

Son características que lleva el personaje, lo cual la actitud depende de gestos y de la línea de acción del mismo. En el acting intervienen tres elementos fundamentales: el lenguaje corporal, las manos y las expresiones faciales.



Figura 39, Creación de personajes.

Tomado de: Norm, 2021.

2.2.2.6. Diseño de fondos

Para el desarrollo se debe centrar en la funcionalidad para que los personajes logren desarrollar sus acciones en ellos.

Para esta finalidad se deberá tomar referencias de escenarios, en los cuales según la temática y la historia que se desee contar para que el personaje pueda interactuar en él.

Por lo que se tomará en cuenta en la creación aspectos como: perspectivas, composición o alegorías, que aporten a la acción que llevará el personaje.

Los diferentes planos y ángulos de los fondos darán dinamismo al proyecto a realizar.



Figura 40, Diseño de fondos.

Tomado de: industriaanimacion, 2021.

2.2.2.7. Psicología del Color

La psicología del color es el estudio dirigido para analizar los efectos del color sobre las personas. No se trata de combinar, si no que se debe conocer y aplicar el significado de los mismos.

Dicha percepción se puede deber a cuestiones culturales, experiencias, o al uso tradicional e incluso creencias religiosas. A partir de lo cual se puede determinar el impacto de los siguientes colores:

Violeta

Este color está asociado a: la imaginación, nostalgia, espiritualidad.



Figura 41, Psicología del color.

Tomado de: Llasera, 2021.

Negro

El color negro representa: elegancia, lujo, sobriedad. También representa: muerte, luto, destrucción, misterio.

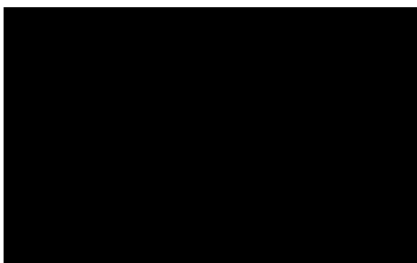


Figura 42, Psicología del color.

Tomado de: Llasera, 2021.

Amarillo

Es sinónimo de energía, alegría, felicidad, riqueza, poder, abundancia, fuerza y acción. La presencia excesiva de este color puede llegar a irritar el humor.



Figura 43, *Psicología del color.*

Tomado de: Llasera, 2021

Rojo

Se lo asocia con la pasión, estimulación, fuerza, virilidad o peligro.

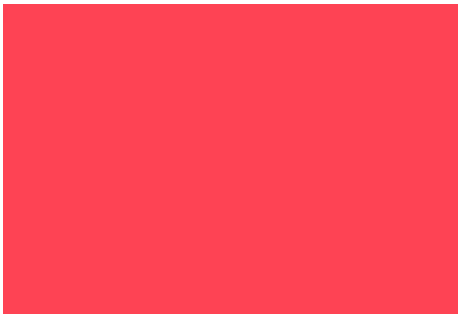


Figura 44, *Psicología del color.*

Tomado de: Llasera, 2021

Naranja

Este color se lo asocia con la vitalidad, entusiasmo, acción y juventud, así como la sensualidad, lo divino, y la lujuria.



Figura 45, Psicología del color.

Tomado de: Llasera, 2021

Azul

A estos tonos se los asocia con la seriedad y la limpieza. Transmiten confianza, tranquilidad, frescura y pureza



Figura 46, Psicología del color.

Tomado de: Llasera, 2021

Verde

Estos tonos evocan naturaleza, frescura, salud, ecología. Los verdes más oscuros transmiten calma y los mas vivos vitalidad. El verde también significa juventud y esperanza.

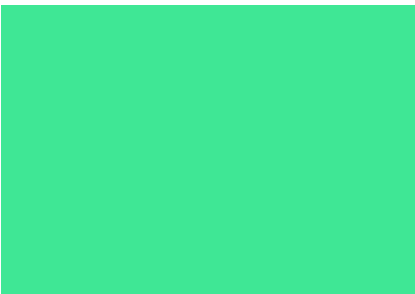


Figura 47, Psicología del color.

Tomado de: Llasera, 2021

2.2.2.8. Manejo de Software

Hoy en día hay varios programas que pueden ayudar a la creación de animaciones 2D, así como para crear personajes.

Uno de ellos, Adobe Illustrator, se caracteriza por su avanzada funcionalidad a la hora de dibujar vectores. Por su parte, After Effects, posee una abrumadora capacidad para procesos de animación, compositing y creación de efectos especiales. Ambos son programas con gran acogida a nivel profesional, por su facilidad de manejo y por contar con una interfaz intuitiva para el usuario.

Adobe Illustrator creado en 1986, es un programa de edición vectorial que permite redimensionar las ilustraciones tanto para pantallas de celular y vallas publicitarias.

Adobe After Effects creado en 1993, es una herramienta de edición y creación de videos animados, así como la realización de gráficos en movimiento y efectos especiales.

2.2.2.8.1 Técnica para creación de fondos y personajes en Adobe Illustrator

Para la creación de personajes y fondos es de suma utilidad la herramienta Pincel del programa Adobe Illustrator, la cual permite tener un control más exacto al momento de realizar los trazos. Es importante mencionar que existen 4 tipos de pinceles:

Pincel caligráfico

Este pincel al realizar un trazo crea un grabado parecido al de una pluma de tinta o un verdadero pincel.

La versatilidad de esta herramienta y sus diferentes estilos de aplicación para ilustración han hecho que esta sea la preferida por los ilustradores al momento de realizar un dibujo vectorial.

Sus características permiten tener un trazo más eficiente al poder tener control sobre su trazo haciendo que este sea más suave o más duro.



Figura 48. Pincel Caligráfico.

Tomado de Putman, 2020.

2.2.2.8.2 Herramientas digitales para animación parallax

Para la elaboración de este tipo de animación, se requiere de un programa funcional para su proceso. Y After Effects es el indicado para poder realizar este tipo de animaciones, por la eficacia y versatilidad de sus herramientas avanzadas.

Para su creación se debe tomar en cuenta:

Una vez que After Effects se encuentre abierto se debe cargar los archivos al programa para proceder con la animación, mediante archivo, importar, se conserva el formato de las capas.

Para empezar a crear el efecto se ingresa a las opciones de la capa, en este caso se maneja el uso de keyframes para crear los efectos mediante el uso de la línea de tiempo.

Dependiendo la animación se debe utilizar las opciones: escala o posición, lo que realiza un aumento o disminución o desplazamiento respectivamente.

Generalmente en una composición simple las opciones antes mencionadas son las más utilizadas. Una de las características es el uso de aceleraciones o desaceleraciones, ya que esto hace que varíe la velocidad del efecto, dándole un toque más profesional.



Figura 49. Creación efecto parallax.

Tomado de Morales, 2018.

2.3. Definición de Términos Técnicos

Capirote: Se llama capirote al sombrero alto de forma cónica

Cónico: tiene forma de cono

Cut out digital: Es la separación por partes del personaje para su animación.

Expiar: purificar una cosa profanada, sufrir castigo por haber cometido una falta

Sacra: Perteneciente o relativo a la religión.

Vía Crucis: Camino de la cruz

2.4 Fundamentación Legal

Este proyecto se ampara en los siguientes artículos:

“Art. 16.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:
1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios

símbolos.

2. *El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.*

3. *La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.*

4. *El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.*

5. *Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.” (Constitución del Ecuador, s.f. 2008)*

“Art. 18.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. *Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.*

2. *Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.” (Constitución del Ecuador, s.f. 2008)*

“Art. 1.-El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario,

intercultural, plurinacional y laico. Se organiza en forma de república y se gobierna de manera descentralizada. La soberanía radica en el pueblo, cuya voluntad es el fundamento de la autoridad, y se ejerce a través de los órganos del poder público y de las formas de participación directa previstas en la Constitución.

Los recursos naturales no renovables del territorio del Estado pertenecen a su patrimonio inalienable, irrenunciable e imprescriptible.

Art. 2.-La bandera, el escudo y el himno nacional, establecidos por la ley, son los símbolos de la patria. El castellano es el idioma oficial del Ecuador; el castellano, el kichwa y el shuar son idiomas oficiales de relación intercultural. Los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en las zonas donde habitan y en los términos que fija la ley. El Estado respetará y estimulará su conservación y uso.” (Constitución del Ecuador, s.f. 2008)

7.1 Garantizar el acceso universal, inclusivo y de calidad a la educación en los niveles inicial, básico, y bachillerato, promoviendo la permanencia y culminación de los estudios.

7.2 Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas.

7.4 Fortalecer el Sistema de Educación Superior bajo los principios de libertad, autonomía responsable, igualdad de oportunidades, calidad, y pertinencia; promoviendo la investigación de alto impacto. (Plan de Creación de oportunidades, 2021)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

La investigación del presente proyecto será orientada a través del método Analítico sintético, con el fin de recaudar y analizar cuidadosamente toda la información relacionada a la Procesión Jesús Del Gran Poder y así recrear el mood de su historia y presentar a sus principales y enigmáticos personajes.

Una vez obtenida dicha información, ésta servirá para el diseño de personajes, fondos y el desarrollo del guión correspondiente al producto animado.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo al cual va dirigido este proyecto está compuesto por jóvenes, hombres y mujeres, cuyas edades oscilan entre los 12 a 30 años. De nivel socio económico medio alto, quienes regularmente están conectados al cyber espacio y utilizan las redes sociales como fuentes de información y entretenimiento. Producto de lo cual, esta generación tiene un bajo nivel de intención y la imperiosa necesidad de obtener resultados rápidos. Además, es muy susceptible a seguir tendencias de diferentes partes del mundo.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Mediante la técnica de observación se recopilará información de los dos principales ejes investigativos en este trabajo. El primero de ellos, consiste en presenciar in situ la celebración, para obtener de ello una vivencia de primera

mano sobre este evento. Por otra parte, también es conveniente emplear esta técnica para comparar algunas de las más impresionantes animaciones 2D con estilo pallarax, que se pueden observar tanto en introducciones, así como otros productos narrativos que pueden ser referentes para este proyecto.

Mediante la recopilación documental se plantea recolectar información tanto de medios digitales; como, por ejemplo: blogs, páginas web, videos, así como también recurrir a otras fuentes como: revistas, libros, periódicos para completar la investigación del proyecto.

Por su parte, la entrevista es otro medio de recopilación de información, en la cual con preguntas abiertas se podrá obtener más detalles respecto a la procesión de Jesús Del Gran Poder. La misma que se ha proyectado que pueda ser realizada a los principales organizadores del evento, así como a historiadores o gente que participa de la procesión.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos

A partir de la técnica de observación, se obtendrá un resumen de todos los principales detalles de interés, captados durante la visita al lugar donde se va a desarrollar la procesión Jesús Del Gran Poder. De lo cual, se espera como resultado una descripción precisa de la indumentaria, recorrido, participantes, celebración, datos curiosos.

Por su parte, el archivo fotográfico permitirá registrar una compilación visual y documental de la procesión. A partir de la cual, se puede obtener referencias gráficas para el desarrollo tanto de este, como de cualquier otro proyecto investigativo.

Por otro lado, las fichas de observación, serán de gran utilidad para recopilar y cotejar información técnica, relacionada a los mejores videos de animación 2D con

efecto pallarax. En base a ello se identificarán las potencialidades y diferencias que pueden ser tomadas en cuenta a la hora de producir un video de tales características.

Mediante el diseño de un mapa conceptual se complementará la información de manera ordenada, esquemática y coherente. Estableciendo el orden y función de mayor a menor importancia de los principales personajes que conforman esta celebración.

Finalmente, mediante la síntesis, se podrá compilar y destacar la información cualitativa más relevante obtenida a partir de cada entrevista realizada.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1. Sinopsis

Mediante una animación 2D con efecto pallarax sobre la Procesión Jesús Del Gran Poder, se quiere dar a conocer de esta festividad a las nuevas generaciones, las cuales han perdido el interés y afecto hacia las tradiciones locales.

3.5.2. Presentación del producto

El presente proyecto se trata de un video de aproximadamente 30 segundos en formato HD 1280 x 920 ppp, con un frame rate de 24 fps. El cual se enfocará en presentar a los 6 personajes principales de esta celebración.

3.5.3. Idea Original

El presente trabajo busca exponer de manera creativa y gráfica a los principales gestores de la procesión Jesús Del Gran Poder. Destacando su carácter enigmático, su inquietante presencia y su firme propósito de redención y celebración a la pasión de Cristo en Viernes Santo.

Para lo cual, se van a emplear distintos recursos tales como: la animación bidimensional, la exploración estética del cartoon y herramientas narrativas basadas en elementos como: el sonido, el mood y las técnicas de compositing que se complementarán para obtener un producto audiovisual de óptima calidad.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico



Figura 50. *Diseño de Personaje Cartón.*
Tomado de Young, 2016.



Figura 51. *Diseño de Personaje Cartón.*

Tomado de Ferguson, s.f.

3.5.5. Paleta de Colores

Para el presente proyecto se ha considerado el uso de colores fríos, que se asemejan a los utilizados en la vestimenta de dicho festejo.

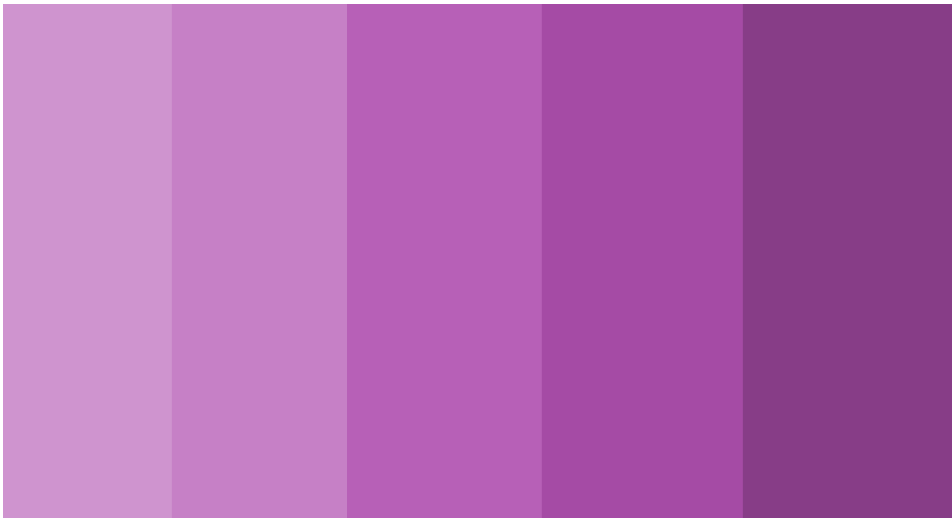


Figura 52. Paleta monocromática a partir del púrpura.

Autoría propia, 2022.



Figura 53. Paleta monocromática a partir del color azul,

Tomado de: paletadecolores.online, 2022.

3.5.6. Tipografía

3.5.6.1 MYRIAD PRO

Debido a su versatilidad y facilidad de lectura se utilizará dicha fuente en el proyecto en los textos requeridos para el mismo.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 (!#\$%&/.|*`@',?::)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

mail@example.com <http://www.cufonfonts.com>

Figura 54. Muestra tipográfica de fuente.

Tomado de Slimbach y Twombly. S.f.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para la elaboración de este proyecto se requiere de un perfil con conocimientos de dibujo, psicología del color, destreza en la creación de personajes y fondos. Así como de un manejo eficiente de herramientas digitales como Adobe Illustrator y After Effects.

4.1.2 Recursos Técnicos

Se utilizará los siguientes recursos para la creación de este proyecto:

Hardware

- Computador de escritorio Intel Core i5, 128GB de memoria RAM, disco duro externo de 2TB.
- Tarjeta gráfica Nvidia Gforce 2GB
- Tableta gráfica Wacom bamboo
- Escáner

Software

- Adobe Illustrator 2021
- Adobe After Effects 2021

4.1.3 Recursos Materiales

En este proyecto se utilizarán los siguientes materiales:

- Bocetero
- Hojas de papel bond
- Lápices duros y suaves
- Borrador

4.1.4 Recursos Económicos

La parte financiera del proyecto será autofinanciada.

4.2 Presupuesto de gastos

COSTO T. Humano	SEMANAS	TOTAL	HORAS	VALOR HORA
600	4	150	3.75	

HORA EQUIPOS	AÑO	TOTAL	SEMANAS	TOTAL	DIAS	TOTAL	HORAS	TOTAL H/EQUIPO
980	12	81.67	4	20.42	5	4.08	8	0.51

Costos fijos	SEMANAS	TOTAL	DIAS	TOTAL	HORAS	TOTAL
124	4	31	5	6.2	8	0.78

COSTO PROYECTO	
5.04	COSTO HORA
10	HORAS
50.35	TOTAL
5	DIAS
251.77	TOTAL
4	MESES
1007.08	TOTAL
4	SEMANAS
4028.33	TOTAL

4.3. Costo Total

El costo total de este proyecto es de **\$4028.33** dólares americanos.

CAPÍTULO V

Desarrollo del producto Audiovisual

5.1 Pre-Producción

5.1.1 Sinopsis

Mediante una animación 2D con efecto parallax sobre la Procesión Jesús Del Gran Poder, se quiere dar a conocer de esta festividad a las nuevas generaciones, las cuales han perdido el interés y afecto hacia las tradiciones locales.

5.1.2 Referentes

La elaboración de este proyecto requiere de la investigación de estilos gráficos, referencias visuales de personajes 2D, así como también videos animados en este estilo, para proceder a la elaboración y creación de personajes que represente la Procesión Jesús del Gran Poder mediante una animación con efecto parallax.

El estilo que utiliza Christopher Uminga tiene un parecido a los muñecos Funko, su paleta de colores son fríos dando un ambiente tétrico.



Figura 55, Batman y Robin
Tomado de, Uminga, 2013

Skottie Young es un ilustrador estadounidense cuyo estilo gráfico se enfoca en el público infantil, con la creación de personajes estilo cartoon tanto de personajes de películas como de su autoría.



Figura 56, Meet Duncan
Tomado de, Young, 2019

Ferguson, Director de la exitosa serie “Almost Naked Animals y Numb Chucks”, quien además de ser artista, es diseñador y animador, se caracteriza por emplear la técnica del desdibujo para desproporcionar ciertos elementos en la anatomía de los personajes que crea en estilo cartoon.



Figura 57, Frankenkid
Tomado de, Ferguson, 2016

5.1.3 Moodbord

Mediante un moodboard se procederá a analizar los estilos gráficos que se presentaron para la elaboración de este proyecto.



Figura 58, Moodboard
Autoría propia.

5.1.4 Bocetos Iniciales

Durante este proceso se realizó la creación de personajes mediante el uso de figuras básicas, de los cuales se tenía que llegar a un personaje cartoon. De la misma manera se efectuó la descomposición de los mismos, esto quiere decir que el proceso se realiza de uno terminado a solo figuras geométricas.



Figura 59

Después de realizar estos ejercicios, se procede a buscar estilos gráficos para definir cuál de ellos servirá para el desarrollo del proyecto. Ver figura 46, moodboard.

5.1.5 Diseño de Personajes

Una vez seleccionado el estilo de dibujo, en este caso cartoon se procede a realizar las primeras creaciones de personajes $\frac{3}{4}$ del proyecto.

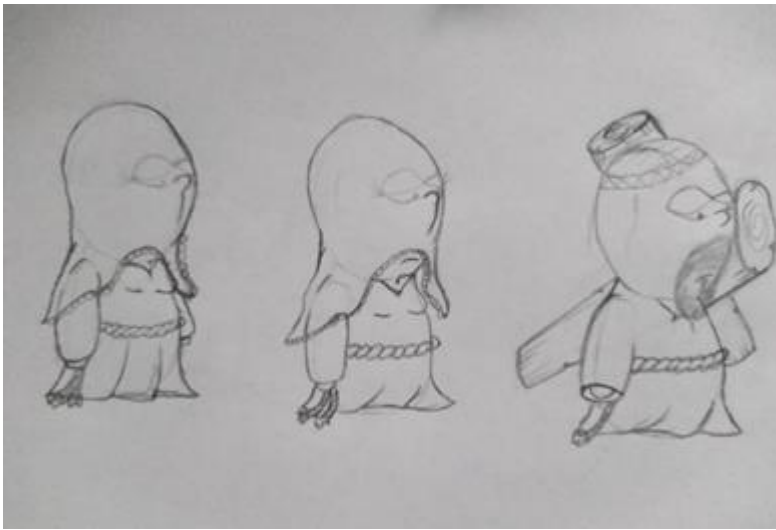


Figura 60,



Figura 61,

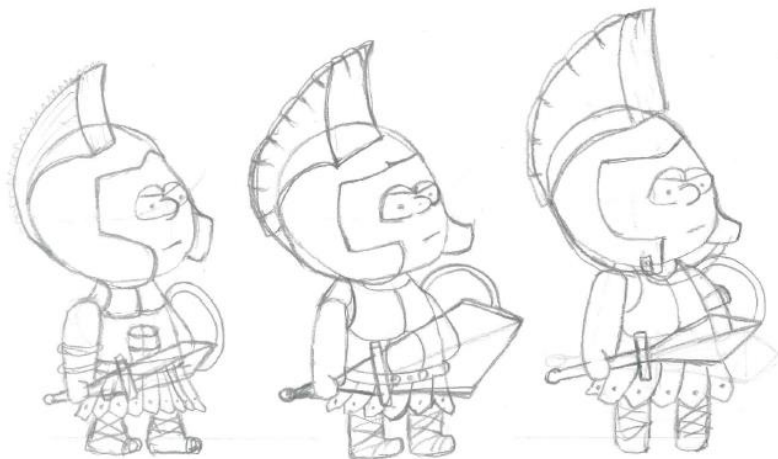


Figura 62,

Realizadas las correcciones y ajustes necesarios de los primeros personajes, se procedió a la siguiente etapa de mejora de personajes.



Figura 63, Bocetos iniciales, creación de personajes
Autoría propia

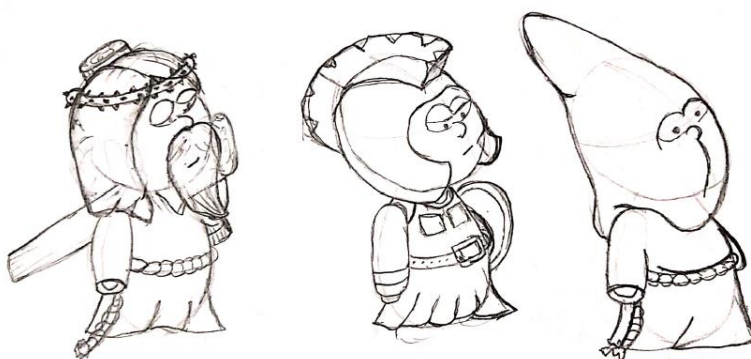
**Figura 64,****Figura 65,**



Figura 66,

Se procede a realizar los personajes en vistas frontales y $\frac{3}{4}$ mediante el uso de líneas horizontales, los cuales se toman como medida para trasladar el personaje a su forma de frente.



Figura 67,

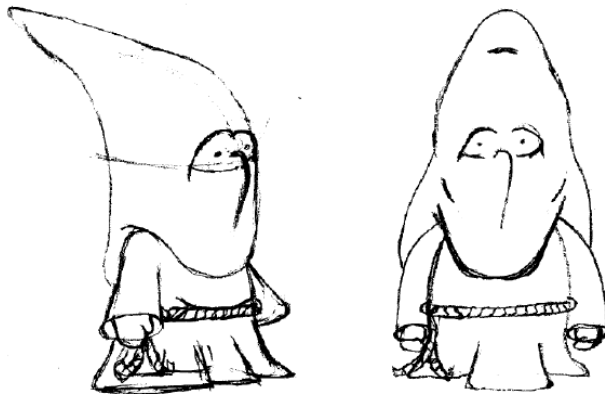


Figura 68,

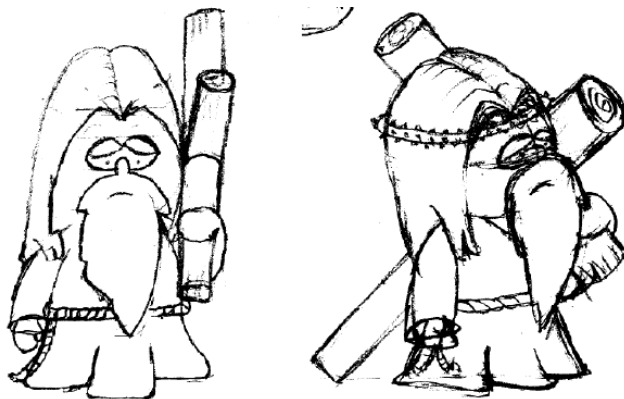


Figura 69,

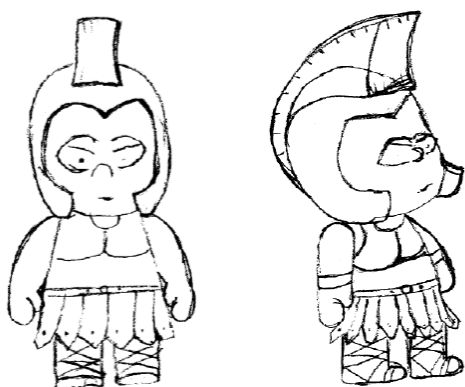


Figura 70,

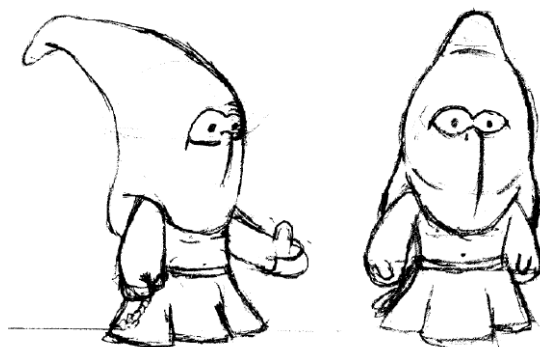


Figura 71,

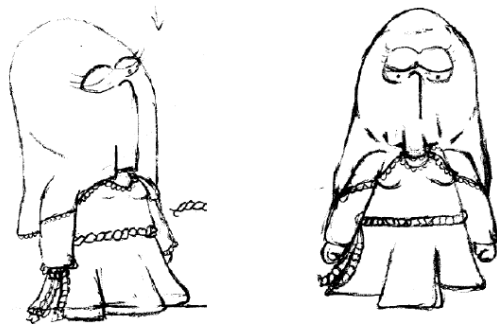


Figura 72,

5.1.6 Diseño de Escenarios

Para este proceso se requirió tener referencias visuales para realizar el proceso de bocetaje de los escenarios donde se desarrollará este proyecto.

Una vez escogidos los escenarios, se procede a realizar bocetos a lápiz, entendiendo perspectivas y planos a los cuales se aplicará a cada uno de los mismos.

Bocetos iniciales

Después de realizar la búsqueda de referencia, el siguiente paso es realizar bocetos según las perspectivas y encuadres que va a tener el proyecto.



Figura 73,



Figura 74,

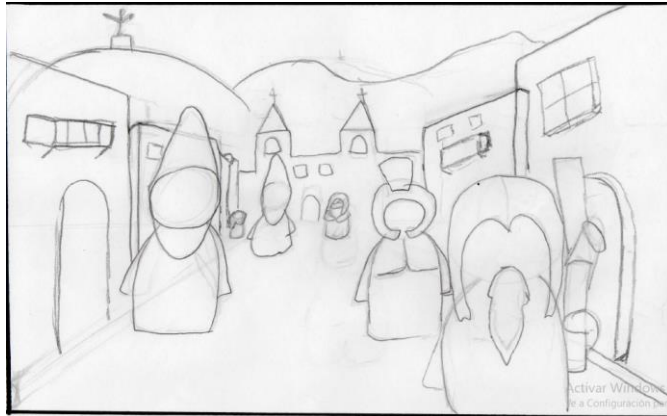


Figura 75,

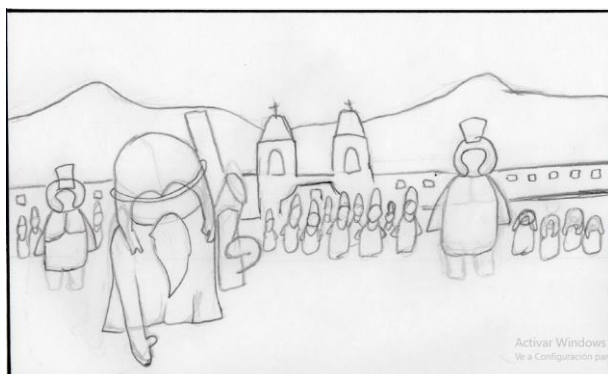


Figura 76,

Realizadas las correcciones respectivas, se procede a realizar bocetos pre finales para ser entintados mediante Adobe Illustrator.



Figura 77,

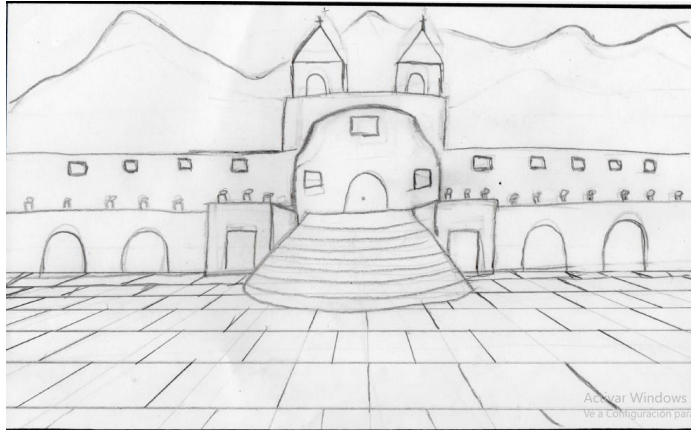


Figura 78,

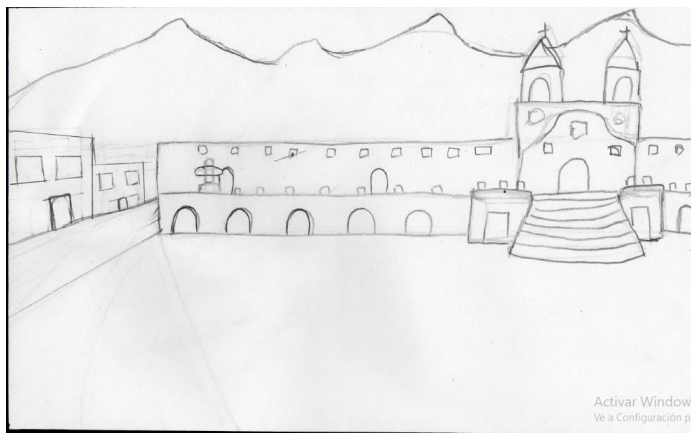


Figura 79,

Una vez realizada las correcciones finales, el siguiente paso es llevar al programa Adobe Illustrator para proceder con el entintado de cada escena mediante trazos valorados.

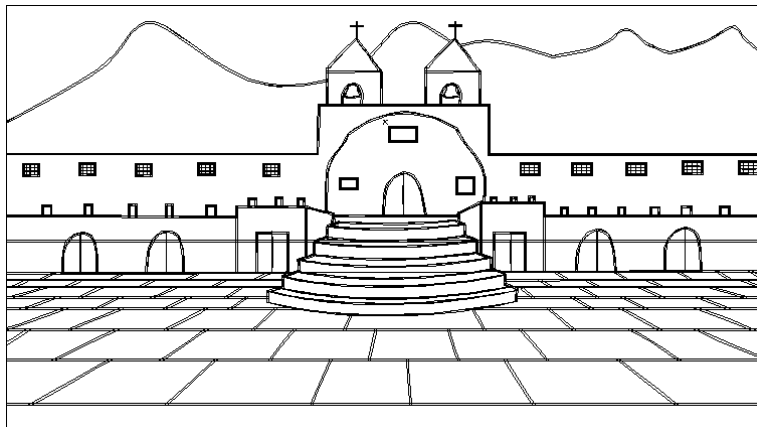


Figura 80,

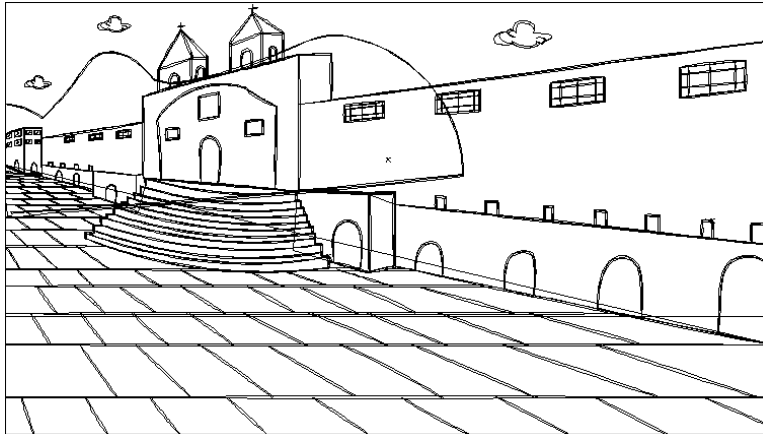


Figura 81,

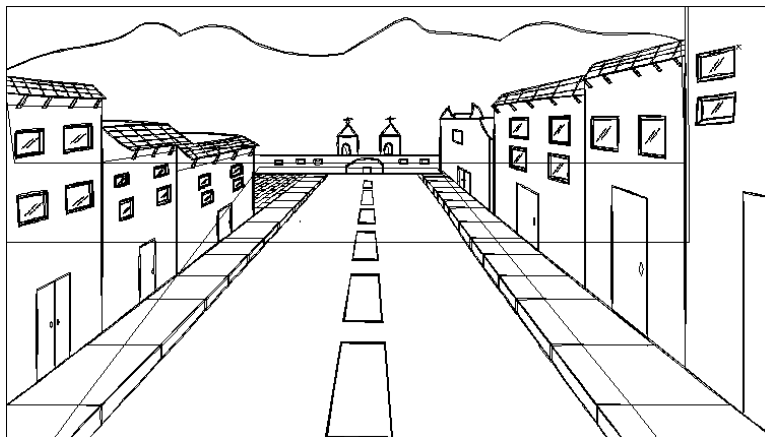


Figura 82,

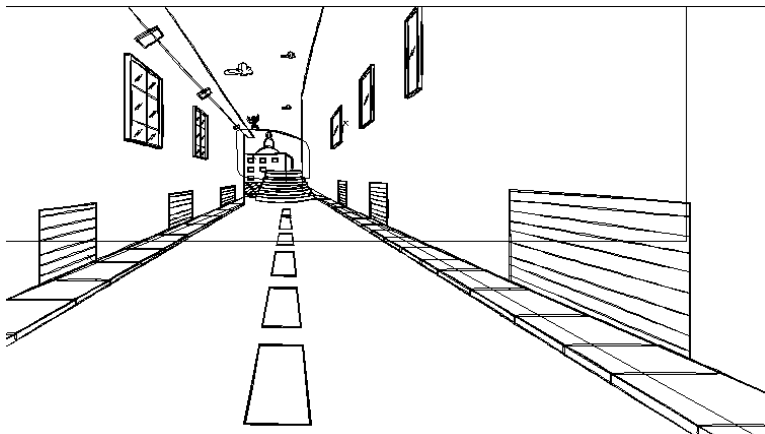


Figura 83,

Terminado el proceso de entintado, se empieza a realizar la colorización de la escena con colores relacionados a las referencias visuales obtenidas.



Figura 84,



Figura 85,

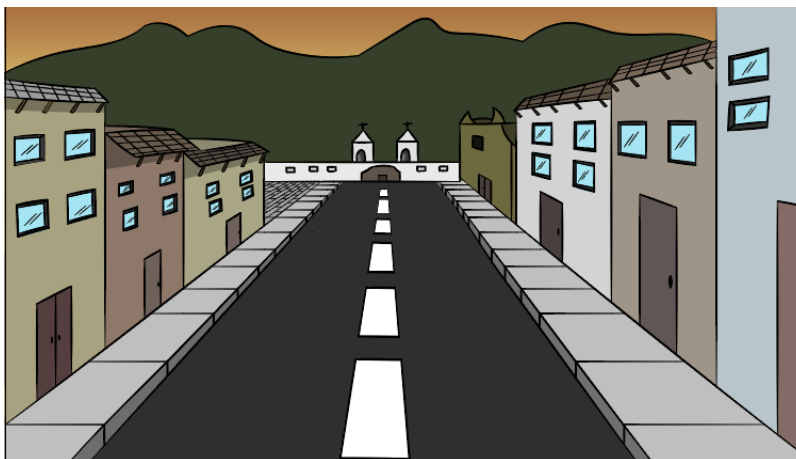


Figura 86,



Figura 87,

5.2 Producción

5.2.1 Vectorización

Este proceso es la digitalización de los personajes donde se pasa del dibujo a lo digital, utilizando un software para realizar la vectorización. En este caso el programa utilizado es Adobe Illustrator 2021. El cual fue óptimo para los requerimientos de este proyecto.

5.2.1.1 Personajes

Para la vectorización de los personajes se utilizó la herramienta de pincel con trazo armónico, con lo que el proceso de digitalización se volvió mas efectivo y el resultado más embellecedor.

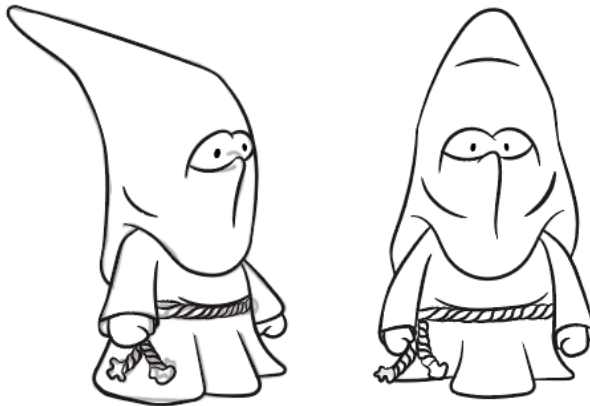


Figura 88,



Figura 89,

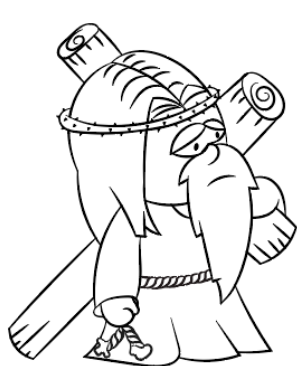


Figura 90,



Figura 91,

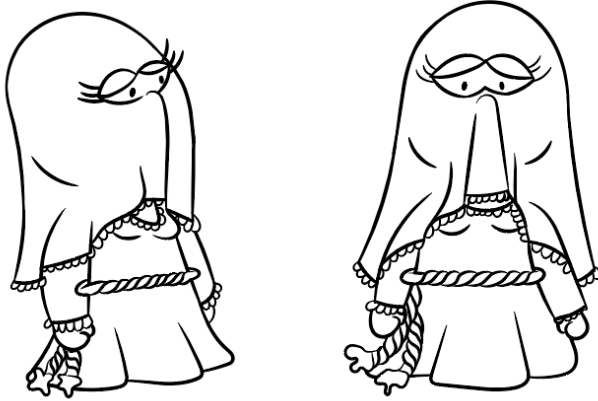


Figura 92,

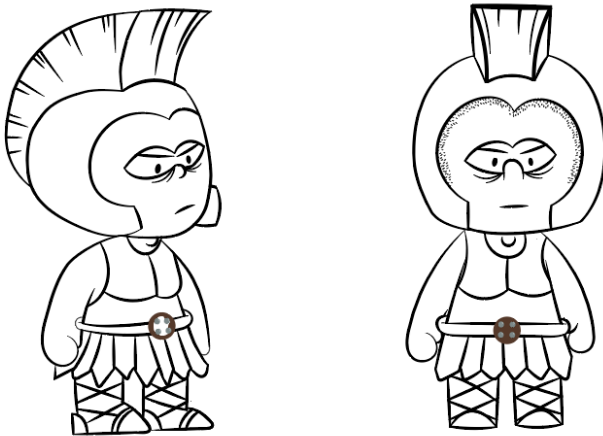


Figura 93,

Artivar!

Terminado el proceso de vectorización, se procede a realizar la colorización de los mismos. Después de varias correcciones de colores, los personajes quedaron de la siguiente manera:

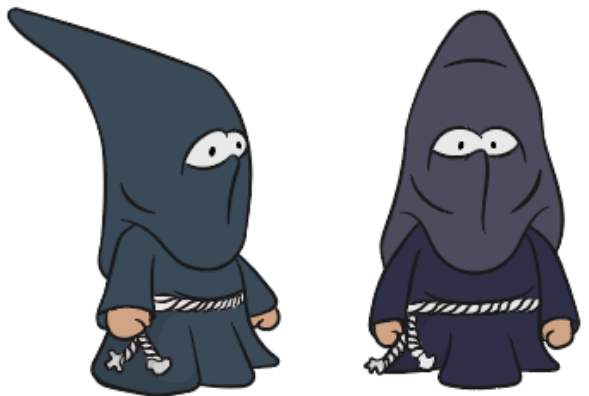


Figura 94,

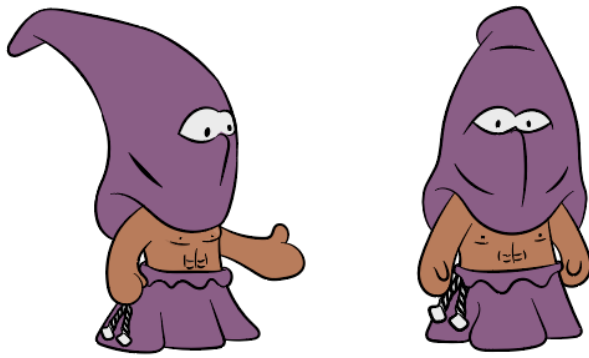


Figura 95,



Figura 96,



Figura 97,

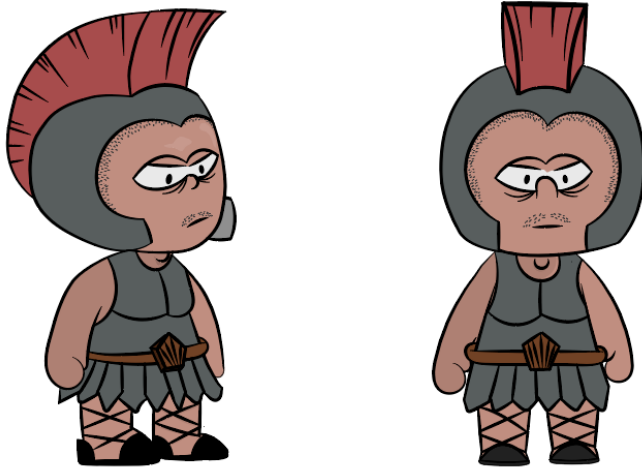


Figura 98,

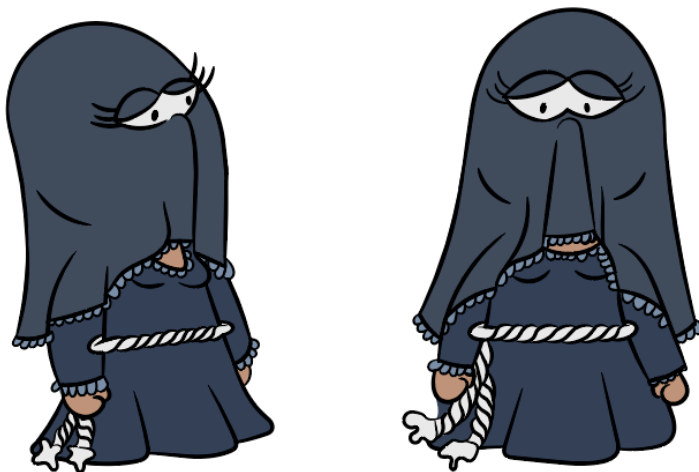


Figura 99,

5.2.1.2 Fondos

Al culminar el proceso de la búsqueda de referencias, la creación de bocetos, entintado y colorización, la etapa final es la culminación de las escenas colocando sombras a los mismos para darle mayor profundidad.



Figura 100,



Figura 101,



Figura 102,



Figura 103,

5.2.2 Iluminación

Finalizado el proceso de vectorización y de color, el siguiente paso es la colocación de sombras y luces para dar realce y volumen a los personajes. Para esta etapa, el conocimiento de donde proviene la iluminación fue importante para el desarrollo de este punto. Al igual, después de correcciones respectivas los mismos quedaron de la siguiente manera:



Figura 104,

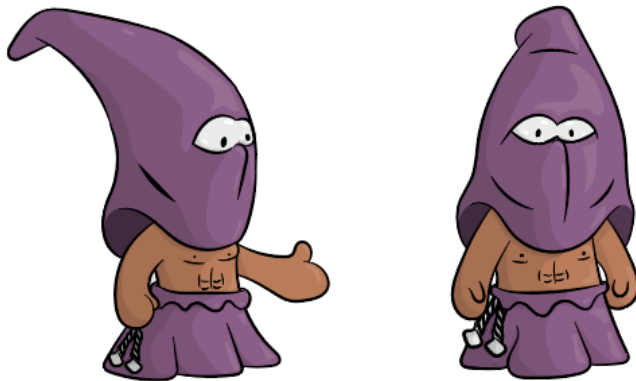


Figura 105,



Figura 106,



Figura 107,



Figura 108,

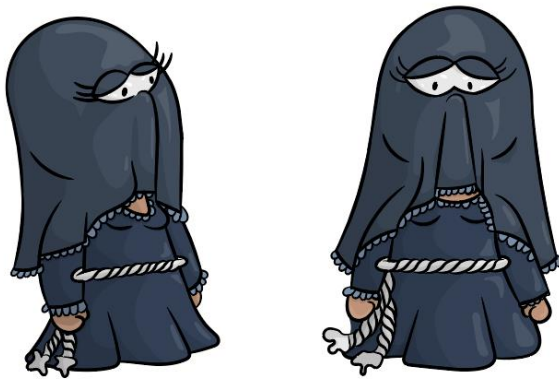


Figura 109,

5.2.3. Rigging

Mediante este proceso, los personajes utilizados están separados por partes, tal como marionetas, para que con el uso del programa se proceda a la animación de los mismos. En este proceso de división, se debe colocar los nombres en cada una de las capas para ser importados a After Effects y éste los reconozca por dichos nombres.



Figura 110,



Figura 111,

5.2.4. Animación

Para este proceso, se utilizará una animación sencilla, la cual comprende en realizar movimientos en los aspectos, escala y posición de los personajes. Por lo que se dará la ilusión de caminata en los escenarios. Utilizando keyframes para realizar dichos movimientos.



Figura 112,

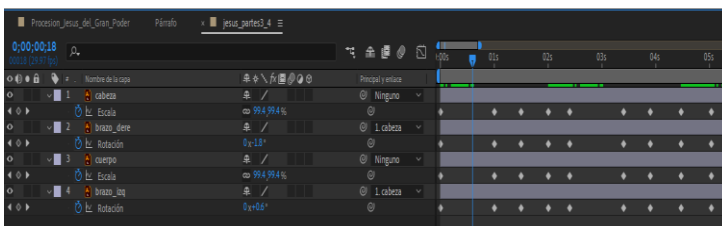


Figura 113,

5.3. Post Producción

Mediante este proceso, se procede a realizar correcciones de color, agregar transiciones, textos, animaciones adicionales, etc, para enriquecer el contenido de este proyecto.

5.3.1. Proceso de Compositing

Para esto se realiza dentro del mismo programa la adecuación, orden y animación de las escenas con los personajes para darle fluides y dinamismo a este proyecto.

5.3.2. Musicalización

Se procede a colocar música relacionada al tema de este proyecto, para dar ambientalización y dinamismo al mismo.

5.3.3. Render

Para este proceso se procede a realizar mediante Adobe Media Encoder con el formato de compresión H.264, el cual permite tener un acabado final de buena calidad y no tan amplio en cantidad de megas y en un formato HD 1920 x 1080.

CAPÍTULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

El proceso de búsqueda y análisis a múltiples referencias, permitió identificar las particularidades de algunos estilos gráficos. A partir de lo cual, fue posible decantarse por un estilo cartoon; que se distingue por un canon de 2 cabezas de altura, morfología curvilínea y trazos orgánicos. Lo cual aportó simpatía y caracterización a los personajes.

Una vez concluida la investigación, se ha podido obtener un compendio informativo que describe minuciosamente los elementos más representativos e interesantes de la celebración. Entre los cuales, resalta su origen, historia, personajes, simbolismos y nivel de organización de esta festividad; la misma que es hasta hoy en día, uno de los ritos religiosos y tradicionales más importantes durante la Semana Santa en Quito.

El extracto animado producido en video, constituye una muestra representativa de todo el riguroso y extenso proceso investigativo. A partir del cual, se muestra una composición narrativa muy concisa y visualmente descriptiva de los principales personajes que participan de la procesión Jesús Del Gran Poder.

6.2. Recomendaciones

El desarrollo del presente proyecto resume apenas un extracto de toda la riqueza visual, religiosa y cultural que constituye la Procesión Jesús del Gran Poder, por lo que sería conveniente expandir el alcance de este material, como una etapa posterior, a través de nuevas producciones que exploren mucho más sobre este rito, así como de otras festividades del país.

Durante el proceso de producción; específicamente en la etapa de "*clean up*", fue necesario obtener un trazo valorado para otorgar un aspecto estético y pulido al contorno de cada personaje. Esto fue posible, gracias a la herramienta pincel de Adobe Illustrator, ya que su versatilidad, opciones de suavizado y fácil manejo a la hora de realizar los trazados, minimizan drásticamente el tiempo de dibujo digital. Además de proporcionar una apariencia clásica y elegante. Por lo cual es muy recomendable su uso.

Durante el proceso de investigación, se detectó que la información relacionada a ritos populares existente en webs es relativamente escasa. En contraste, si fue posible obtener mayores datos sobre el tema en redacciones de prensa escrita o textos informativos de agencias turísticas. Así como también en la página del Ministerio de Turismo. Por lo que es recomendable consultar en dichas fuentes.

Bibliografía

- Casco. (2021). Inti Raymi La Fiesta Del Sol, libro fotográfico
- confirmado.net. (2016). <https://confirmado.net/2016/03/25/miles-de-ecuatorianos-participan-en-procesion-jesus-del-gran-poder/>
- Cortes. (2022). <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>
- Cortes. (2022). <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>
- Culturaypatrimonio. (2021) <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/como-surgio-la-procesion-de-jesus-del-gran-poder/>
- Dávila. (2014). Documentación visual e investigación sobre las fiestas populares del Ecuador, específicamente la Procesión de Viernes Santo en Semana Santa en Quito, Mediante un ensayo fotográfico.
- Llasera. (2021). <https://imborrable.com/blog/psicologia-del-color/>
- Mercado. (2021). <https://www.industriaanimacion.com/2021/03/los-25-estilos-de-animacion/>
- Morarles. (2018). <https://tuwebcreativa.com/efecto-parallax-con-after-effects/>
- Rosero. (2013). Procesión Jesús del Gran Poder ritual e identidad.
- spot-live. (2018). <https://www.spot-live.com/procesion-semana-santa-quito/>
- Ultimas noticias. (2017). <https://www.ultimasnoticias.ec/noticias/cucuruchos-quito-semana-santa-preparativos.html>

Anexos

7.1. Entrevistas

¿Cuál es el origen de la semana santa?

¿Cuáles son los personajes más representativos de esta festividad?

¿Qué representa el personaje del CUCURUCHO?

¿Cuál es el significado de su vestimenta?

¿El personaje de Jesús del Gran Poder, tiene alguna similitud con alguna otra figura en el exterior?

¿Qué tiempo dura la procesión y cuál es su recorrido?

¿Quiénes participan en esta festividad?

7.2. Making Off

Mediante la investigación, creación tanto de personajes como de escenarios y animación, se pudo desarrollar este proyecto. **Ver capítulo V**

7.3. Otros

A continuación, se presenta un registro fotográfico sobre la procesión Jesús del Gran Poder.







