



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS
MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA
INDUSTRIA TEXTIL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título
de Licenciado en Diseño Gráfico

Autor:

Paredes Díaz Kevin Joel

Tutor:

Mg. Jorge David Freire Samaniego

Latacunga-Ecuador

Agosto 2023



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Yo **PAREDES DÍAZ KEVIN JOEL**. declaro ser autor del presente proyecto de investigación: **“TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA INDUSTRIA TEXTIL”**, siendo el Mg. Jorge Freire, tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Paredes Díaz Kevin Joel

C.I.: 1805102165



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA INDUSTRIA TEXTIL”, Paredes Díaz Kevin Joel, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, agosto, 2023

Mg. Jorge David Freire Samaniego

C.I.: 050262481-0



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, el o los postulantes: **PAREDES DÍAZ KEVIN JOEL**, con el título de Proyecto de Investigación: **“TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA INDUSTRIA TEXTIL”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto. Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, agosto, 2023

Para constancia firman:

Lector 1

Mg. Enrique Lanás

C.C: 050164759-8

Lector 2

Mg. Bertha Paredes

C.C: 060413253-0

Lector 3

Mg. Alfredo Astudillo

C.C: 060298797-6



AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a mi madre por brindarme sabiduría y cariño, a lo largo de mi vida, por sus consejos durante mis estudios.

Agradezco grandemente a la Universidad Técnica de Cotopaxi, por permitirme poder prepararme de manera profesional en la Carrera de Diseño Gráfico.

A mi tutor Mg. Jorge Freire, quien me apoyó y me asesoró en la elaboración de este proyecto de investigación, el cual me permitió culminar de manera satisfactoria mi trabajo de titulación.



DEDICATORIA

Este proyecto de investigación va dedicado a mis padres Patricio Paredes y Lorena Díaz, quienes me apoyaron de manera incondicional a lo largo de mi vida, supieron darme consejos para poder realizar mis estudios, el cual para mí son ejemplos de superación y lucha. Doy gracias a mi hermano Dalember Paredes por sus consejos, palabras de ánimo, las cuales me han ayudado a superar momentos difíciles, además de incluir valores que me ayudaron a sobrellevar el camino del bien.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN

TEMA: “TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA INDUSTRIA TEXTIL”.

Autor:

Paredes Díaz Kevin Joel

RESUMEN

Las manifestaciones culturales han sido un medio de comunicación ancestral, donde se puede identificar que en la actualidad existe la desatención por parte de las personas, hacia las festividades culturales, por ello la presente investigación fue desarrollar texturas gráficas en base al análisis de la morfología de las máscaras de la diablada Pillareña, el cual es personaje autóctono del cantón de Píllaro. Se vio en la necesidad de incentivar a conocer y dar el valor de identidad cultural, buscando soluciones innovadoras mediante el Diseño gráfico. Uno de los objetivos que se planteó fue diseñar las texturas gráficas en base al análisis de las máscaras, de la misma forma realizar composiciones de las texturas e implementarlas en textiles. Una de las metodologías que se implementó fue investigaciones de campo, tanto con enfoque cualitativo y cuantitativo, para la obtención de resultados mediante preguntas semiestructuradas, dirigida a un artesano de del cantón. También se desarrolló la metodología del Desing Thinking en la generación de ideas innovadoras en la ideación de los módulos de las texturas gráficas, mediante fichas que nos ayudaron al análisis morfológico, que nos ayudaron a la obtención formas, colores. La ficha de composiciones modulares, permitió realizar la composición de módulos. La lámina de prototipos, nos facilitó visualizar referencias del producto final, con las composiciones anteriormente realizadas. En la validación se desarrollaron soportes textiles (mockups) para la obtención de conjuntos, el cual sus nombres se basan en parroquias del cantón de Píllaro. El proyecto tiene como finalidad aportar en la identidad ancestral basada en el análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro, mediante la ideación de módulos de texturas gráficas, permitiendo conservar, las tradiciones ancestrales de los pueblos.

Palabras claves: Máscaras, Texturas, Diablo de Píllaro, soportes textiles, Tradiciones.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

SOCIAL SCIENCES, ARTS AND EDUCATION FACULTY

TEMA: "GRAPHIC TEXTURES BASED ON THE MORPHOLOGICAL ANALYSIS OF THE DIABLADA PILLAREÑA MASKS AND THEIR INSIDENCY ON THE TEXTILE INDUSTRY".

Author:

Paredes Díaz Kevin Joel

ABSTRACT

The cultural manifestations have been an ancestral means of communication, where it can be identified that currently there is a lack of attention by people towards cultural festivities, so this research was to develop graphic textures based on the analysis of the morphology of the masks of the diablada Pillareña, which is a native character of the canton of Píllaro. It was seen in the need to encourage to know and give the value of cultural identity, looking for innovative solutions through graphic design. One of the objectives was to design graphic textures based on the analysis of the masks, in the same way to make compositions of textures and implement them in textiles. One of the methodologies implemented was field research, both with qualitative and quantitative approach, to obtain results through semi-structured questions, directed to an artisan of the canton. We also developed the methodology of Design Thinking in the generation of innovative ideas in the ideation of the modules of the graphic textures, through cards that helped us to the morphological analysis, which helped us to obtain shapes, colors. The modular compositions card allowed us to make the composition of modules. The prototype sheet helped us to visualize references of the final product, with the compositions previously made. In the validation, textile supports (mockups) were developed to obtain sets, whose names are based on the parishes of the Píllaro's cató. The project aims to contribute to the ancestral identity based on the morphological analysis of the masks of the devil of Píllaro, through the creation of modules of graphic textures, allowing the preservation of the ancestral traditions of the people.

Keywords: Masks, Textures, Diablo de Píllaro, Textile supports, Traditions.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma inglés del proyecto de investigación cuyo título versa; **“TEXTURAS GRÁFICAS EN BASE AL ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA PILLAREÑA Y SU INCIDENCIA EN LA INDUSTRIA TEXTIL”** presentado por: **Paredes Díaz Kevin Joel** egresado de la Carrera de: **Diseño Gráfico**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Agosto del 2023

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514



ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
4.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	3
5.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
5.1 Delimitación del problema	5
6.- OBJETIVOS	5
7.- ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	5
8.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA.....	7
8.1- Antecedentes de la investigación	7
9.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
9.1 Diseño.....	8
9.1.2 Elementos del diseño.....	8
9.1.3 Elementos conceptuales	9
9.1.4 Elementos visuales	10
9.2 Módulos.....	12
9.2.1 Repetición de módulo.....	12
9.2.2 Repetición de figura: Las figuras son siempre elementos más importantes y se repeten indistintamente de los tamaños, colores y formas.....	13
9.2.3 Repetición de tamaño: Esto solo es posible cuando las formas son parecidas o repetidas.	13
9.2.4 Repetición de color: Las formas pueden variar en formas y tamaño, pero el color seguirá siendo el mismo.	13
9.2.5 Repetición de textura: Las texturas pueden variar en color y tamaño, pero pueden poseer las mismas texturas.	14
9.2.6 Repetición de dirección: Esto sólo es factible si las formas indican un claro sentido de dirección.	14



9.2.7 Repetición de posición: Se alude a cómo se ordenan las formas conforme a una estructura	15
9.3 Trazado armónico.....	15
9.3.1 Proporciones estéticas	15
9.4 Morfología.....	16
9.5 HISTORIA DE LA DIABLADA PILLAREÑA.....	17
9.5.1 Historia del personaje.....	17
9.5.2 Máscaras.....	17
10.- METODOLOGÍA	18
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	25
11.1 Estudiar las características morfológicas que representan las máscaras del diablo de Píllaro	25
11.2 Análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro	26
11.3 Desarrollo de propuestas de texturas gráficas a partir del análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro	32
11.4 Validación	53
11.4.1 Focus group	63
12.- VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS.....	64
13. IMPACTOS.....	65
13.1 Impacto social.....	65
13.2 Impacto cultural.....	65
14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	66
15. CONCLUSIONES.....	67
16. BIBLIOGRAFÍA	68
17.- ANEXOS	71



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Habitantes del cantón de Píllaro	3
Tabla 2: Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.	5
Tabla 3: Esquema de la metodología Design thinking-Objetivo 1	20
Tabla 4: Perfil del entrevistado	21
Tabla 5: Esquema de la metodología Design Thinking-Objetivo 2	22
Tabla 6: Esquema de la metodología Design Thinking-Objetivo 3	25
Tabla 7: Matriz de descriptores.	69
Tabla 8: Tabla de presupuesto recursos	70
Tabla 9: Tabla de presupuesto textil	71
Tabla 10: Tabla de presupuesto sublimación de textil	71



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Repetición de figura	12
Figura 2 Repetición de tamaño	13
Figura 3 Repetición de color	13
Figura 4 Repetición de textura	14
Figura 5 Repetición de dirección	14
Figura 6 Repetición de posición	15
Figura 7 Malla trazado armónico binario	16
Figura 8 Malla trazado armónico terciario	17
Figura 12 Ficha de características morfológicas	21
Figura 13 Ficha de composiciones modulares	23
Figura 14 Lámina de prototipado	24
Figura 15 Lámina de prototipado - soporte	25
Figura 16 Máscara	30
Figura 17 Máscara	30
Figura 18 Máscara	31
Figura 19 Fichas de características morfológicas-Máscara	32
Figura 20 Fichas de características morfológicas-Máscara	33
Figura 21 Fichas de características morfológicas-Máscara	34
Figura 22 Ficha de composiciones modulares 1	35
Figura 23 Ficha de composiciones modulares 2.	37
Figura 24 Ficha de composiciones modulares 3.	37
Figura 25 Láminas de prototipado	38
Figura 26 Láminas de prototipado 1	39
Figura 27 Láminas de prototipado	40
Figura 28 Láminas de prototipado 1.2	41
Figura 29 Láminas de prototipado	42
Figura 30 Láminas de prototipado 1.3	43
Figura 31 Láminas de prototipado	44
Figura 32 Láminas de prototipado 2	45
Figura 33 Láminas de prototipado	46
Figura 34 Láminas de prototipado 2.2	47
Figura 35 Láminas de prototipado	48
Figura 36 Láminas de prototipado 2.3	49
Figura 37 Láminas de prototipado	50
Figura 38 Láminas de prototipado 3	51



Figura 39	Láminas de prototipado	52
Figura 40	Láminas de prototipado 3.2	53
Figura 41	Láminas de prototipado	54
Figura 42	Láminas de prototipado 3.3	55
Figura 43	Colección Píllaro	57
Figura 44	Colección San Andrés	59
Figura 45	Colección San José de Poaló	60
Figura 46	Colección Urbina	61
Figura 47	Colección Marcos Espinel	63
Figura 47	Colección San Miguelito	64
Figura 49	Colección Emilio María Terán	65
Figura 50	Colección Baquerizo Moreno	66
Figura 51	Colección Santiago de Píllaro	68

Estructura del proyecto de investigación.

1. INFORMACIÓN GENERAL.

Título del proyecto:

Texturas gráficas en base a las máscaras de la Diablada Pillareña y su incidencia en la industria textil.

Fecha de inicio:

La fecha en la que se estima dar inicio al proyecto es a partir del 20 de marzo del 2023.

Fecha de finalización:

La fecha en la que se pretende dar por culminado el proyecto es el 4 de agosto del 2023.

Lugar de ejecución:

El lugar donde se llevará a cabo la investigación será en la ciudad de Píllaro-Tungurahua.

Unidad académica que auspicia:

Universidad Técnica de Cotopaxi.

Carrera que Auspicia:

Carrera de Diseño Gráfico.

Equipo de trabajo:

Tutor de titulación: Mg. Jorge Freire

Equipo investigativo: Paredes Díaz Kevin Joel.

Área de conocimiento:

Diseño Gráfico y Estudio Morfológico.

Línea de investigación:

Cultura, arte, diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad.

Sublínea de investigación

Diseño aplicado a investigación y gestión histórico-cultural

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La relevancia de las manifestaciones culturales está experimentando una reducción en su importancia tanto en la sociedad como en el contexto educativo, resultado de la escasa investigación y el debilitamiento de nuestras tradiciones, costumbres, valores e ideologías. Esta situación conlleva a una disminución del conocimiento acerca de nuestro legado cultural y contribuye al progresivo deterioro de nuestra identidad religiosa o ideológica. En este sentido, se plantea la necesidad de recopilar información mediante enfoques cualitativos y cuantitativos para el desarrollo de la industria textil.

Palabras claves: Diabla Pillareña, Diseño Gráfico, máscaras, morfología, textura.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El objetivo principal de esta investigación consiste en el estudio y exploración del folclore local, en particular, el enfoque se centra en la investigación de las máscaras del personaje del diablo de Píllaro. El propósito del proyecto es generar texturas gráficas mediante el análisis morfológico de las máscaras, resaltando su importancia cultural y simbólica en el cantón Píllaro.

Se identifica una falta de conocimiento acerca de las manifestaciones culturales ancestrales, especialmente en lo que respecta a esta festividad y a su característico personaje, su simbología y tradición. Por ende, esta investigación nos permite rescatar y valorar su identidad cultural, mediante el análisis morfológico que facilita una comprensión más profunda de su construcción, así como la creación de texturas gráficas.

El objetivo es generar un mayor interés tanto en la población local como en los visitantes, acercándose así a una comprensión más profunda de la cultura, los valores y las formas de expresión de los pueblos. Una vez concluido el estudio morfológico y la creación de las texturas gráficas, estas se aplican en el ámbito industrial textil.

Para respaldar la investigación, se toman en consideración los antecedentes previos en esta área. Además, la participación activa de los artesanos desempeña un papel fundamental, ya que su conocimiento y experiencia son clave para recuperar la identidad, la riqueza cultural y el valor patrimonial del personaje del diablo de Píllaro.

4.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos: Se verán beneficiados los pobladores del cantón de Píllaro (mujeres, niños, hombres)

Tabla 1

Habitantes del cantón de Píllaro

Habitantes de la parroquia de Píllaro	
Habitantes	41.693
Total	41.693

Fuente: Gadm Santiago de Píllaro (2023)

Beneficiarios indirectos: Los beneficiarios indirectos serán los emprendedores textiles del Cantón de Píllaro.

5.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Ecuador es reconocido por su rica diversidad cultural, en especial por sus festividades ya que contribuyen a la preservación de las tradiciones. La transmisión de las diversas culturas y etnias ha perdurado a lo largo del tiempo, aunque se ha observado una disminución de estas herencias culturales debido al avance tecnológico.

El recuerdo compartido y los rituales juegan un papel fundamental en revivir el pasado de distintas maneras y asegurar la continuidad temporal de las tradiciones. La memoria histórica también se ha convertido en una forma popular de resistencia, identidad y esperanza, mientras que la cultura popular valora lo que los antepasados dejaron, sin quedarse anclada en el pasado, permitiendo que su fuerza resida en las interpretaciones y perspectivas de la mayoría frente a las minoritarias.

El desconocimiento sobre los significados simbólicos y estéticos presentes en las vestimentas culturales ha llevado a la desvalorización de su riqueza cultural intangible, otras culturas enriquecidas con características morfológicas claramente marcadas se han sabido apreciar.

Se ha observado que lo atractivo en fenómenos culturales tiende a centrarse en lo visual y evidente, descuidando el valor simbólico intrínseco que requiere un análisis más profundo. No obstante, comprender estos aspectos simbólicos puede ser de gran utilidad para el diseño de indumentaria, dotándola de cualidades identitarias. En Ecuador, diversas vestimentas con valor ancestral representan manifestaciones culturales que permiten expresar sentimientos a través de festividades y contribuyen a la generación de una identidad cultural.

En el ámbito académico, varios autores han realizado estudios morfológicos con la creación de texturas gráficas para incidir en la industria textil y rescatar el valor ancestral. Entre ellos, se destaca Chicaiza (2019), quien propuso “EL DISEÑO DE PATRONES Y ESTRUCTURAS BASADOS EN EL ESTUDIO MORFOLÓGICO DE LA FLORA Y FAUNA DE NUEVA LOJA”, así como Mendoza y Moncayo (2012), quienes abordaron “EL ESTUDIO ICONOGRÁFICO DE LA CULTURA OTAVALEÑA EN SU MANIFESTACIÓN GRÁFICA TEXTIL”.

En la provincia de Tungurahua, Vargas (2018) llevó a cabo una investigación sobre el “ANÁLISIS ICONOGRÁFICO DE LA CULTURA TOLITA Y SU APLICACIÓN EN EL TEXTIL”. En el Cantón de Pillaro, diversas tradiciones culturales toman gran importancia, destacando la conocida "Diablada Pillareña" y su característico personaje con una máscara que representa al Diablo. La historia de este personaje remonta a épocas coloniales, cuando los indígenas se disfrazaban de diablos en protesta contra el maltrato recibido por parte de los españoles y las prédicas sacerdotales.

5.1 Delimitación del problema

La falta de un análisis morfológico de las máscaras ha llevado a un desconocimiento generalizado sobre la razón detrás de esta manifestación cultural. Es crucial aumentar el conocimiento de las personas sobre esta expresión cultural para que aprecien la memoria histórica. Con el objetivo de lograr esto, se pretende generar texturas gráficas y estructuras que

sirvan como base para el diseño de indumentaria textil, que pueda ser utilizada en medios de divulgación.

6.- OBJETIVOS

Objetivo general

- Diseñar texturas gráficas a partir del estudio morfológico del “Diablo de Píllaro”, personaje autóctono del Cantón de Píllaro para la impresión en textiles.

Objetivos específicos

- Estudiar los rasgos distintivos de las máscaras del “Diablo” personaje característico de Píllaro para la realización de patrones y estructuras.
- Analizar la morfología de las máscaras seleccionadas de la festividad para obtener texturas gráficas a partir del diseño básico.
- Desarrollar propuestas de texturas gráficas a partir del análisis de la morfología de las máscaras del “Diablo del Píllaro”, para la impresión de patrones y estructuras en textiles.

7.- ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 2

Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.

Objetivo	Actividad (tareas)	sultado de la actividad	Medios de Verificación
1.- Estudiar los rasgos distintivos de las máscaras del “Diablo” personaje	Recopilación de información sobre el “Diablo del Píllaro” y su	Definición del concepto histórico y simbólico del personaje.	Técnica: Entrevistas. Instrumento: Guía de

característico de Píllaro para la realización de patrones y estructuras.	representación histórica y simbólica. Entrevistas a participantes de la festividad.	Determinación de rasgos distintivos de las máscaras del personaje.	preguntas.
2.- Analizar la morfología de las máscaras seleccionadas de la festividad para obtener texturas gráficas a partir del diseño básico	Estudio y descripción de las formas.	Esquema para el proceso de construcción de texturas gráficas.	Técnica: Fotográfica Instrumento: Ficha características morfológicas.
3.- Desarrollar propuestas de texturas gráficas a partir del análisis de la morfología de las máscaras del “Diablo del Píllaro”, para la impresión de patrones y estructuras en textiles.	Generación de bocetos a partir de las características morfológicas de las máscaras del personaje.	Prototipos de Composiciones de texturas a partir de la investigación realizada.	Técnica: Ilustración digital. Instrumento: Ficha de composiciones modulares. Láminas de prototipado.

8.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

8.1- Antecedentes de la investigación

El proyecto de investigación titulado "Texturas gráficas en base a las máscaras de la Diablada Pillareña y su incidencia en la industria textil" analiza algunos antecedentes relacionados con

el tema del proyecto, tanto a nivel nacional como internacional.

Uno de los antecedentes relevantes es el análisis realizado por Morales (2019) en su trabajo "DISEÑO DE UN BOOK INFOGRÁFICO ILUSTRADO SOBRE EL ANÁLISIS CRONOLÓGICO Y SUS AFECTACIONES FÍSICAS DE LA EVOLUCIÓN DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA DE PÍLLARO DESDE EL AÑO 1970 AL AÑO 2018". En este estudio, el autor examina la evolución de las máscaras a lo largo del tiempo, así como su composición morfológica, utilizando como referencia los conceptos de composición estructurada, no estructurada, sistemática y no sistemática según (Marconi y Lakatos, 1999, p,90). Con base en estos datos, el autor crea un book infográfico que impulsa la innovación en el tema.

Otro antecedente relevante es el trabajo de Quizhpe (2021) titulado "DISEÑO DE INDUMENTARIA ATHLEISURE CON INTERVENCIÓN ICONOGRÁFICA DE LAS MÁSCARAS DE TROMPEROS SARAGURO". En este estudio, la autora tiene como objetivo analizar las máscaras de los tromperos de Saraguro y utiliza el método de Erwin Panofsky, que se enfoca en la pre-iconografía, iconografía e iconología. A través de este método, se generan módulos compositivos para crear una colección de vestuarios, donde se identifican los mensajes transmitidos a través de estas indumentarias.

Además, se indagó en el trabajo de Rocafuerte y Moncayo (2012) titulado "ESTUDIO ICONOGRÁFICO DE LA CULTURA OTAVALEÑA EN SU MANIFESTACIÓN GRÁFICA TEXTIL". En este estudio, el problema principal es la pérdida de identidad, historias y herencia dejada por los antepasados. El objetivo es estudiar la iconografía textil de Otavalo desde su cultura hasta su perspectiva gráfica. La metodología utilizada fue la investigación exploratoria, que incluyó expresiones culturales de Otavalo y la iconografía presente en su vestimenta. Se realizaron afiches de diferentes prendas de vestir con iconografías distintivas para su análisis previo y generar patrones para textiles. En conclusión, con el tiempo, las iconografías y prendas textiles sufren transformaciones.

Estos antecedentes proporcionan un contexto valioso para el proyecto investigativo actual, contribuyendo a enriquecer el análisis y desarrollo de texturas gráficas basadas en las máscaras de la Diablada Pillareña y su aplicación en la industria textil.

9.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

9.1 Diseño

El diseño es un proceso creativo y sistemático que involucra la planificación, concepción y desarrollo de objetos con el propósito de resolver problemas y satisfacer necesidades mediante la creación de soluciones funcionales y estéticamente atractivas. Según Filippis (2014), “El diseño se enfoca en la esencia de la función, asegurándose de cumplir con los objetivos establecidos” (p7). Por otro lado, para Wong (2014), “El diseño se refiere al desarrollo de creaciones visuales que buscan satisfacer exigencias específicas, y su principal función es transmitir mensajes, comunicar ideas o evocar emociones a través de un producto” (p.41).

El diseño ofrece la posibilidad de generar diversos productos, imágenes y prendas de vestir, además de fomentar la creación de ideas innovadoras que atraigan a los clientes. Para lograr esto, se emplean diversas metodologías como punto de partida en los procesos creativos, permitiendo así presentar ideas novedosas que aún no han sido realizadas.

9.1.2 Elementos del diseño

Los elementos básicos del diseño son fundamentales para generar composiciones visuales afectivas, el cual están relacionadas para transmitir mensajes con significados culturales. Wong (2014) manifiesta que los elementos del diseño se correlacionan los uno con los otros y no pueden ser separados y que juntos generan una identidad visual de Diseño (p. 42)

Cada elemento del diseño son las bases para generar el producto, los conocimientos relacionados con cada uno de los aspectos conceptuales y visuales que se unen en un ámbito específico con el propósito de transmitir un mensaje específico. Según Wong (2014), existen cuatro grupos de elementos del diseño, sin embargo, en este proyecto se enfocará en dos elementos, los conceptuales y los visuales.

9.1.3 Elementos conceptuales

Los elementos fundamentales para el diseño son lo más esenciales que existen, para Wong (2014, p. 42) “Los elementos conceptuales no son visibles en realidad. Aunque no suelen ser percibidos a simple vista, se puede inferir en su presencia”. También Wong (2014) proporciona un ejemplo que permite comprender este concepto, afirma que “Creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, una línea en el contorno de un objeto, planos que rodean un volumen y que un volumen ocupa un espacio” (p. 42) los elementos como líneas, planos y volúmenes, en realidad no están físicamente allí, ya que, si lo estuvieran, ya no serían considerados conceptuales. Es difícil percibirlos de forma separada, ya que cuando observamos un objeto, estamos percibiendo la combinación de todos los elementos.

El concepto de los elementos se puede percibir de la siguiente forma.

Punto: Es el elemento inicial en el diseño, simboliza la posición y careciendo de dimensiones como largo y ancho. Es considerada la forma de comunicación más básica. De la misma forma, el punto marca el comienzo como el final de una línea y es el punto de intersección o encuentro entre dos líneas. Según Lupton y Phillips (2016), “El punto se define como un par de coordenadas x e y, el cual no contiene masa” (p. 73)

Línea: Desempeña un papel importante en la organización de la información y guía los elementos visuales presente en el diseño. Para Wong (2014) “Cuando un punto se desplaza, su trayectoria se convierte en una línea” (p. 24). Mientras tanto para Lupton y Phillips (2016) la línea es “Creada específicamente a través del movimiento, destruyendo el intenso reposo concentrado del punto” (p. 77). La línea posee longitud, pero carece de anchura y tiene tanto posición como dirección, el cual está delimitado por puntos. También se puede considerar que forma los bordes de un plano.

Plano: Un plano se refiere a una superficie plana que posee longitud, anchura, posición y dirección, pero carece de grosor. Está definido por líneas en movimiento que le otorgan su forma. Según Wong (2014), “El plano establece los límites extremos de un volumen” (p. 42). Por otro lado, Lupton y Phillips (2016) sostienen que “Un plano puede ser paralelo a la superficie de una imagen o desviarse para alejarse en el espacio” (p. 85).

Volumen: “Un objeto gráfico que ocupa un espacio tridimensional se caracteriza por su volumen, el cual implica altura, anchura y profundidad”, según Lupton y Phillips (2016, p. 87). El volumen se genera a través del movimiento de un plano en una dirección diferente a la suya, lo que resulta en la formación de una estructura tridimensional con una posición definida en el espacio y limitada por planos. “En el contexto de un diseño bidimensional, el volumen adquiere una apariencia ilusoria”, como señala Wong (2014, p. 42). En resumen, un objeto gráfico que abarca un espacio tridimensional exhibe volumen, representando su altura, anchura y profundidad.

9.1.4 Elementos visuales

Según Wong (2014, p.42), “Los elementos visuales son la parte más destacada de un diseño, ya que son lo que percibimos visualmente”. Estos elementos visuales son generados por los elementos conceptuales que se vuelven visibles. Es decir, cuando los elementos conceptuales adquieren forma, dimensiones, color y textura, se vuelven visibles en el diseño. Además, las líneas visibles en el diseño no solo tienen longitud, sino también anchura.

De acuerdo con Wucius Wong, se reconocen cuatro elementos visuales.

Forma: El término "forma" engloba todo lo que puede ser percibido y distinguible. También se refiere a las composiciones geométricas fundamentales que nos permiten crear objetos, como círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos e incluso polígonos. Según Wong (2014, p. 43), "Todo lo que pueda ser visto posee una forma que proporciona la identificación principal en nuestra percepción".

Tanto las figuras geométricas generadas por líneas como las creadas mediante el uso del color pueden representar una idea. Existen distintos tipos de formas, incluyendo las geométricas, las naturales y las abstractas. Las formas geométricas son ampliamente utilizadas en el diseño gráfico. Por otro lado, las formas naturales presentan irregularidades y se encuentran principalmente en plantas, animales y seres humanos. Por último, las formas abstractas se definen como simplificaciones de las formas naturales.

Medida: Todas las formas, como representaciones geométricas que componen una estructura visual, manifiestan una dimensión relacionada con su tamaño y escala. Según Wong (2014, p.43), “El tamaño de una forma se define de manera relativa en términos de su magnitud y pequeñez, pero también puede ser cuantificado físicamente”. En el contexto de una composición, un mismo elemento gráfico puede adquirir una apariencia tanto grande como pequeña, influida por su posición espacial, su color y las características de los elementos circundantes. El tamaño, en particular, desempeña un papel crucial al establecer una jerarquía entre los elementos visuales dentro de un diseño, proporcionando funcionalidad, organización y efectividad. Además, el manejo del tamaño nos permite generar una sensación perceptual tanto de bidimensionalidad como de tridimensionalidad en el diseño.

Color: Según Wong (2014, p. 43), “Una forma se diferencia de su entorno mediante el uso del color”, lo cual constituye una herramienta altamente efectiva en el diseño. Los colores tienen la capacidad de ser percibidos y combinados de diversas formas con el objetivo de crear una experiencia visual agradable, armoniosa y llamativa para los espectadores. Además, como señalan Lupton y Phillips (2016, p. 172), “El color posee la capacidad de transmitir un estado de ánimo, describir la realidad y codificar información”. En este sentido, el color desempeña un papel multifacético en el diseño, tanto en términos estéticos como en su capacidad para comunicar significados y emociones a través de la percepción visual.

Textura: De acuerdo con Wong (2014, p. 43), “La textura hace referencia a las características superficiales de una forma que se perciben en relación a su entorno”. Estas superficies pueden variar en suavidad, rugosidad o planitud, y están compuestas por una amplia gama de materiales, siendo perceptibles tanto mediante el tacto como a través de la vista. Según Lupton y Phillips (2016), “La textura se define como el grano táctil de las superficies y sustancias, y nos ayuda a comprender la naturaleza intrínseca de las cosas” (p. 147). Las texturas generan efectos emocionales debido a que están visualmente asociadas con la sensación táctil. Por tanto, las texturas pueden ser tantas visuales como táctiles, contribuyendo a enriquecer la experiencia perceptual.

9.2 Módulos

Son unidades de medida utilizadas para establecer proporciones entre distintas partes dentro de

una composición, y se repiten de manera constante en el espacio. Estos módulos son generados a partir de elementos fundamentales del diseño. Según Lupton y Phillips (2016, p. 386), “Los módulos son elementos compactos integrados en sistemas o estructuras modulares más amplias”. Por otro lado, Wong (2014, p. 53) sostiene que “Cuando un diseño consta de múltiples formas, aquellas formas que son idénticas o similares se convierten en unidades o módulos que aparecen varias veces en el diseño”. Los módulos en una composición deben ser sencillos y fácilmente reconocibles en contextos culturales o naturales.

De acuerdo con Toapanta (2020), “Existe una tendencia de los módulos a armonizarse mutuamente, formando así supermódulos o módulos combinados” (p. 15, 16). En el caso de las estructuras modulares, es esencial que sean simples, ya que las formas complejas pueden comprometer el efecto de unidad dentro de una composición.

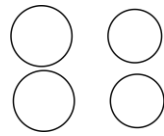
Estos elementos conceptuales, se aplicarán al proyecto, para la elaboración de texturas gráficas, mediante la repetición de los módulos.

9.2.1 Repetición de módulo

La repetición de módulos implica la presencia de formas similares o idénticas que se manifiestan en más de una ocasión dentro de un diseño, y estas formas pueden variar en tamaño y así mismo su forma. Es crucial que los módulos sean de naturaleza simple, de lo contrario, se corre el riesgo de perder el efecto deseado de repetición. Cuando empleamos las mismas formas en múltiples instancias dentro de un diseño, estamos haciendo uso de la poderosa herramienta de la repetición, la cual se considera la forma más básica y elemental del diseño (Wong, 2014, p. 51). Por su parte, según Reyes (2012, p. 17), “La repetición de módulos tiende a generar de manera inmediata una sensación de armonía en la composición.”

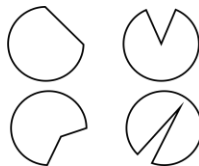
Teniendo en cuenta los elementos visuales mencionados, son los que se utilizarán en el presente proyecto. En el cual se utilizarán los siguientes.

9.2.2 Repetición de figura: Las figuras son siempre elementos más importantes y se repiten indistintamente de los tamaños, colores y formas.

Figura 1

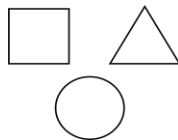
Fuente: Wong, 2014, p.50

9.2.3 Repetición de tamaño: Esto solo es posible cuando las formas son parecidas o repetidas.

Figura 2

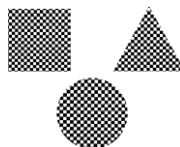
Fuente: Wong, 2014, p.50

9.2.4 Repetición de color: Las formas pueden variar en formas y tamaño, pero el color seguirá siendo el mismo.

Figura 3

Fuente: Wong, 2014, p.50

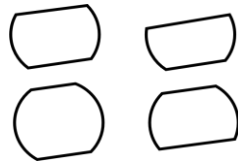
9.2.5 Repetición de textura: Las texturas pueden variar en color y tamaño, pero pueden poseer las mismas texturas.

Figura 4

Fuente: Wong, 2014, p.50

9.2.6 Repetición de dirección: Esto sólo es factible si las formas indican un claro sentido de dirección.

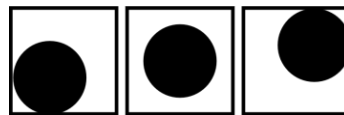
Figura 5



Fuente: Wong, 2014, p.50

9.2.7 Repetición de posición: Se alude a cómo se ordenan las formas conforme a una estructura.

Figura 6



Fuente: Wong, 2014, p.50

9.3 Trazado armónico

Para obtener un trazado armónico correcto, en el diseño se desarrollan líneas simétricas que vayan en relación a la construcción del diseño, por lo tanto, el propósito es generar armonía en las proporciones. Es decir, generar geometría cuya esencia radica en la interrelación de diferentes medidas proporcionales, a través de una razón armónica común. Este peculiar ritmo da lugar a la formación de estructuras homogéneas con proporciones similares, que se constituyen mediante módulos. Dichos módulos adquieren sus cánones dinámicos a partir de

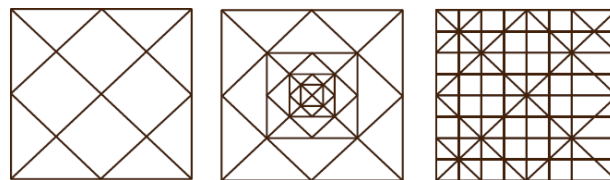
las progresiones tanto internas como externas de las diagonales consecutivas de un cuadrado inicial.

9.3.1 Proporciones estéticas

Zadir Milla plantea la geometría de la armonía en donde plantea que “La ley de la bipartición emerge a partir de un patrón secuencial de alternancia entre rombos y cuadrados, los cuales se suceden de manera interna. Este proceso de sucesión genera una proyección lineal que configura la estructura entrelazada de construcción binaria correspondiente (Milla, 2008, p. 22).”

Figura 7

Malla trazado armónico binario

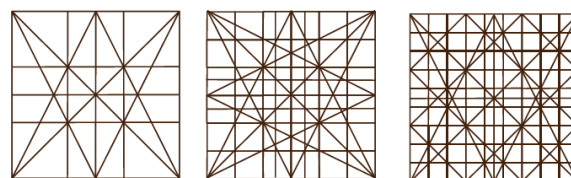


Fuente: Milla, 2008, p.22

La ley de la tripartición se origina a través de la interacción de las diagonales de un cuadrado con las diagonales de un rectángulo en una proporción de 1/2. Estos cruces de diagonales facilitan la ubicación de los puntos de intersección de las líneas ortogonales correspondientes (Milla, 2008, p. 22).

Figura 8

Malla trazado armónico terciario



Fuente: Milla, 2008, p.22

9.4 Morfología

De acuerdo con la perspectiva de Oyervide (2016), la morfología juega un papel esencial en el ámbito del diseño gráfico, al proporcionar un enfoque técnico para explorar los procesos que subyacen en la concepción de nuevas formas. La finalidad primordial consiste en establecer una comunicación efectiva y transmitir un contexto específico a las audiencias involucradas (p.38). Por otro lado, la definición de morfología presentada por Cazho (2018) “Es la disciplina especializada en el estudio de las propiedades inherentes a la forma” (p. 25). Su objetivo es analizar y comprender tanto la concepción como las características estructurales de los elementos en consideración. Además, la morfología provee la capacidad de seleccionar elementos representativos de áreas particulares con el fin de llevar a cabo un análisis minucioso de las formas y el mensaje que se pretende transmitir. Según la visión de Chicaiza y Vargas (2017), “La morfología proporciona al diseñador un conjunto de herramientas conceptuales y operativas que facilitan la comprensión y generación de formas, enfatizando la consideración de la figura en sí misma como una entidad independiente y distintiva” (p. 27).

9.5 HISTORIA DE LA DIABLADA PILLAREÑA

9.5.1 Historia del personaje

Mediante generaciones se ha ido creando memorias históricas, en la cual, se comparten anécdotas o vivencias. De la misma manera estas vivencias son recordatorios del sujeto. Dado que estas tradiciones se han ido compartiendo a través de generaciones, en donde se puedan comunicar y expresar este concepto historiográfico. En el transcurso histórico, en la época de la colonización española, donde se dieron actos perversos a los pueblos latinoamericanos. Según el Gad de Pillaro (2023) menciona que “Durante la época colonial los indígenas se disfrazaban de diablos en rechazo a las prácticas sacerdotales y al maltrato físico, psicológico, económico y moral que recibían de los españoles”. El cual se introdujo la comparsa para realizar esta manifestación cultural, las personas al realizar esta danza sentían liberación por parte de la austeridad por parte de la iglesia católica. En el año 2009 esta manifestación fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador.

Dado el concepto de este personaje en cual nos enfocaremos en el estudio morfológico de sus máscaras ya que intentan reflejar o asemejarse más a la figura de un diablo, debido a que ese es el objetivo principal de este personaje.

9.5.2 Máscaras

Las máscaras del Diablo de Píllaro denotan caracteres simbólicos de la manifestación tradicional, ya que suelen tener patrones muy comunes. La máscara ya sea roja o negra, colores que identifican al demonio tengan connotación diabólica. Tiene ojos vivaces y salientes, quijada alargada, pero lo más fantástico es el número de cachos que la adornan. Los cuernos varían según las máscaras y su complejidad, ya que suelen ser más simples, pero siempre llevan 14 cuernos en ellas, algunas llevan protuberancias para hacerlas más demoníacas.

Figura 9

Fotografía de las Máscaras del Diablo de pillarlo.



Fuente: Paredes, 2023

10.- METODOLOGÍA

La investigación se desarrolla mediante un enfoque cualitativo que busca describir y correlacionar diferentes aspectos. Se realiza una entrevista a un artesano de la comunidad, quien posee conocimientos sobre el significado cultural de la festividad. En este estudio de campo, se recopila información del cantón de Píllaro con el propósito de obtener resultados relacionados con el conocimiento de las máscaras y el origen del Diablo de Píllaro. La entrevista se lleva a cabo de manera semiestructurada para obtener información de primera mano sobre este personaje.

Se comienza a indagar sobre el problema común relacionado con el Diablo de Píllaro en el contexto del diseño de texturas gráficas. Utilizando la información previamente recopilada, se aplica la metodología del design thinking para el desarrollo de los objetivos planteados. Esta metodología involucra la innovación y la integración de las necesidades del usuario, además de la búsqueda de soluciones prácticas.

A través de la elaboración de esquemas gráficos, la creación de módulos y la construcción de texturas gráficas, se prevé alcanzar los objetivos establecidos. La innovación es un aspecto fundamental de la metodología, ya que nos permite generar de manera más efectiva las composiciones de las texturas gráficas. **(Ver anexo 1)**

Tabla 3

Esquema de la metodología design thinking-objetivo 1

Método	Técnica	Instrumento	Equipo creativo
Cualitativo	Entrevista	Guía de preguntas semiestructurada	Paredes Kevin

Elaborado por: Paredes, 2023

Para lograr una comprensión más simple, se lleva a cabo el primer objetivo, que consiste en " Estudiar los rasgos distintivos de las máscaras del "Diablo" personaje característico de Píllaro para la realización de patrones y estructuras." El objetivo aborda a través de las fases de investigación del desing thinking. Para recopilar datos acerca del personaje, se realiza una entrevista con Ángel Velasco, quien es responsable de confeccionar las máscaras utilizadas en

la festividad. El propósito es obtener información sobre el origen y la presencia del personaje en las manifestaciones culturales de la parroquia.

Tabla 4

Perfil del entrevistado

Nombre del entrevistado	Ocupación	Área de desempeño	Equipo creativo
Ángel Velasco	Artesano de las máscaras del Diablo de Píllaro.	13 años realizando máscaras para la diablada.	Paredes Kevin

Elaborado por: Paredes, 2023

Se elabora esta técnica con el propósito de lograr una comprensión más profunda. En el proceso, se formulan preguntas semiestructuradas al artesano, lo que permite abordar dudas relacionadas con las máscaras que contribuyen a una comprensión más completa del tema planteado. (**Ver Anexo 2**)

Tabla 5

Esquema de la metodología Design Thinking-Objetivo 2

Método	Técnica	Instrumento	Equipo creativo
Cualitativo	Fotografía	Ficha de características morfológicas	Paredes Kevin

Elaborado por: Paredes, 2023

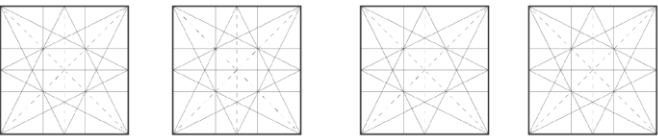
El segundo objetivo, "Analizar la morfología de las máscaras seleccionadas de la festividad para obtener texturas gráficas a partir del diseño básico", se utiliza la metodología del design thinking. Esta metodología ayuda a generar esquemas de análisis destinados a la creación de módulos de texturas gráficas. Mediante la obtención de fotografías de las máscaras del personaje. El cual se estudia los componentes de las mismas, tales como: los cuernos, colores

y las formas, además contribuyen en el desarrollo del proyecto.

Para el registro de las máscaras del diablo de Píllaro, se elaboran fichas específicas destinadas al análisis de la morfología de las máscaras. En este sentido, se toma como referencia las fichas previamente creadas por Toapanta Verónica (2020) en su proyecto "Diseño de módulos iconográficos basados en la vestimenta de la chola latacungueña para aplicarlos en textiles". Las fichas son utilizadas para analizar las formas necesarias en la construcción de los módulos y la generación de las texturas correspondientes. En consecuencia, se presentan las fichas que son empleadas en la fase actual de la metodología del diseño.

Figura 12

Ficha de características morfológicas

FICHA DE ANÁLISIS MORFOLÓGICO					
MASCARAS DEL PERSONAJE: DIABLO DE PILLARO				FICHA Nº 0 0 1	
Información general:					
Tipo de Fabricación		Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>	
Denominación de la técnica de la indumentaria					
Vista	Frontal <input type="checkbox"/>	Posterior <input type="checkbox"/>	Lateral izq <input type="checkbox"/>	Lateral der <input type="checkbox"/>	Cenital <input type="checkbox"/>
					
Ley de Bipartición					
Descripción					
Figura	Forma	Color	Textura		

Fuente: Toapanta, 2022, p. 44

Tabla 6*Esquema de la metodología Design Thinking-Objetivo 3*

Método	Técnica	Instrumento	Equipo creativo
Cualitativo	Ilustración Digital	Ficha de composiciones morfológicas. Láminas de prototipado.	Paredes Kevin

Elaborado por: Paredes, 2023

Después de completar los dos primeros objetivos, se enfoca en abordar el tercer objetivo: “Desarrollar propuestas de texturas gráficas a partir del análisis de la morfología de las máscaras del “Diablo del Pilaro”, para la impresión de patrones y estructuras en textiles.”

Para lograr esto, se realiza la fase de ideación y prototipado de la metodología de design thinking. En el que se trabaja con la técnica de ilustración digital utilizando la herramienta Adobe Illustrator, que está desempeña un papel fundamental en el proceso creativo. Además, de generar bocetos e ilustraciones, aprovechando las herramientas morfológicas previamente desarrolladas.

Con el objetivo de dominar la técnica de manera efectiva ³²

se utilizan fichas de composiciones modulares creadas por Toapanta Verónica en su proyecto de (2020), "Diseño de módulos iconográficos basados en la vestimenta de la chola latacungueña para aplicarlos en textiles". Estas fichas sirven como recursos visuales para explicar de manera gráfica la construcción de los módulos. Su implementación nos permite explorar diversas posibilidades de composición. En consecuencia, se presenta la ficha que se emplea para definir y avanzar en el tercer objetivo.

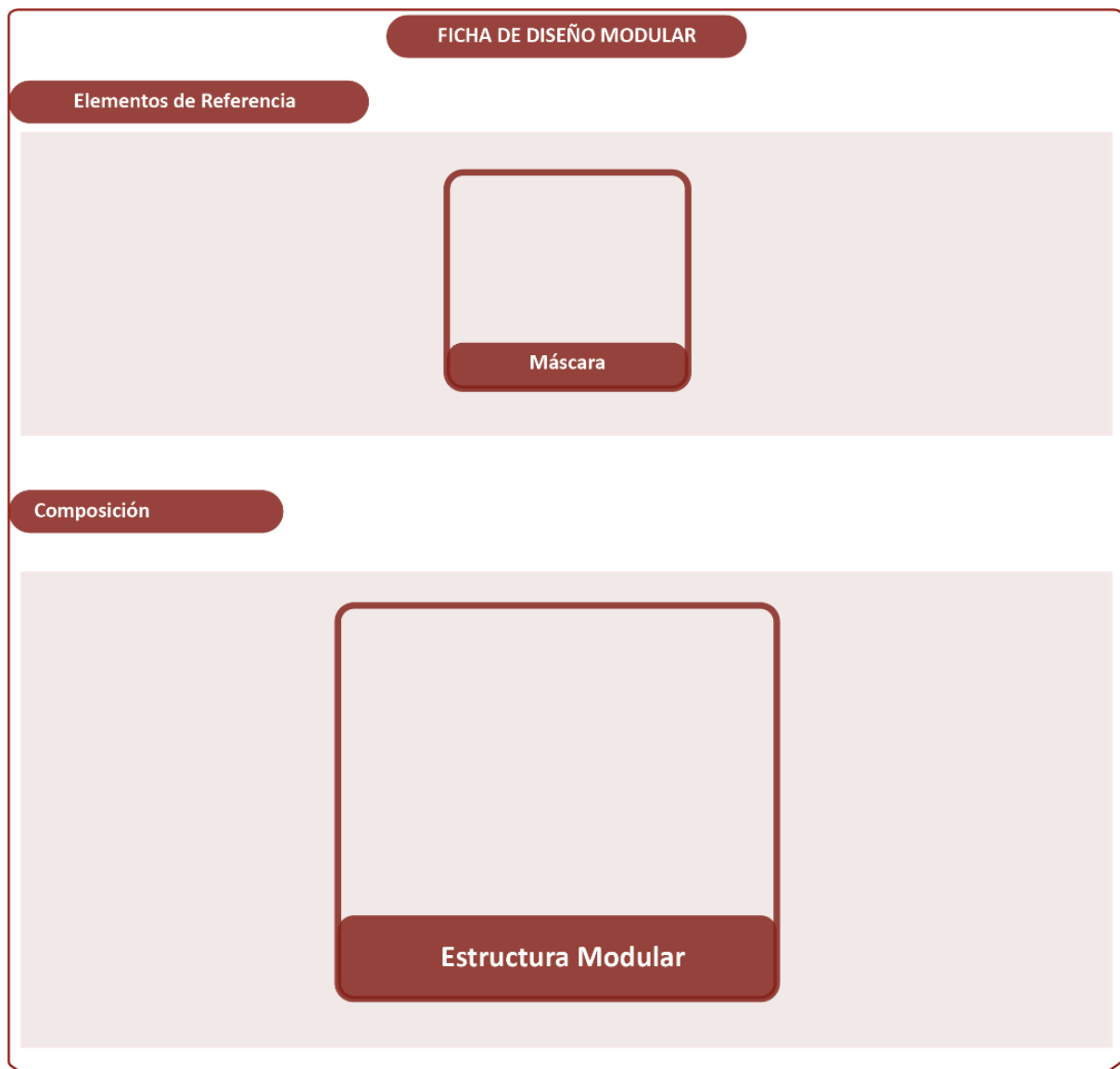
Figura 13: *Ficha de composiciones modulares*

	JUSTIFICACIÓN	
IDEACIÓN		
ABSTRACCIÓN MODULAR		
CREACIÓN DE NUEVO MÓDULO		
COMPOSICIÓN		
CROMÁTICA		
ESTRUCTURA ICONOGRÁFICA		

Fuente: Toapanta, 2022, p. 50

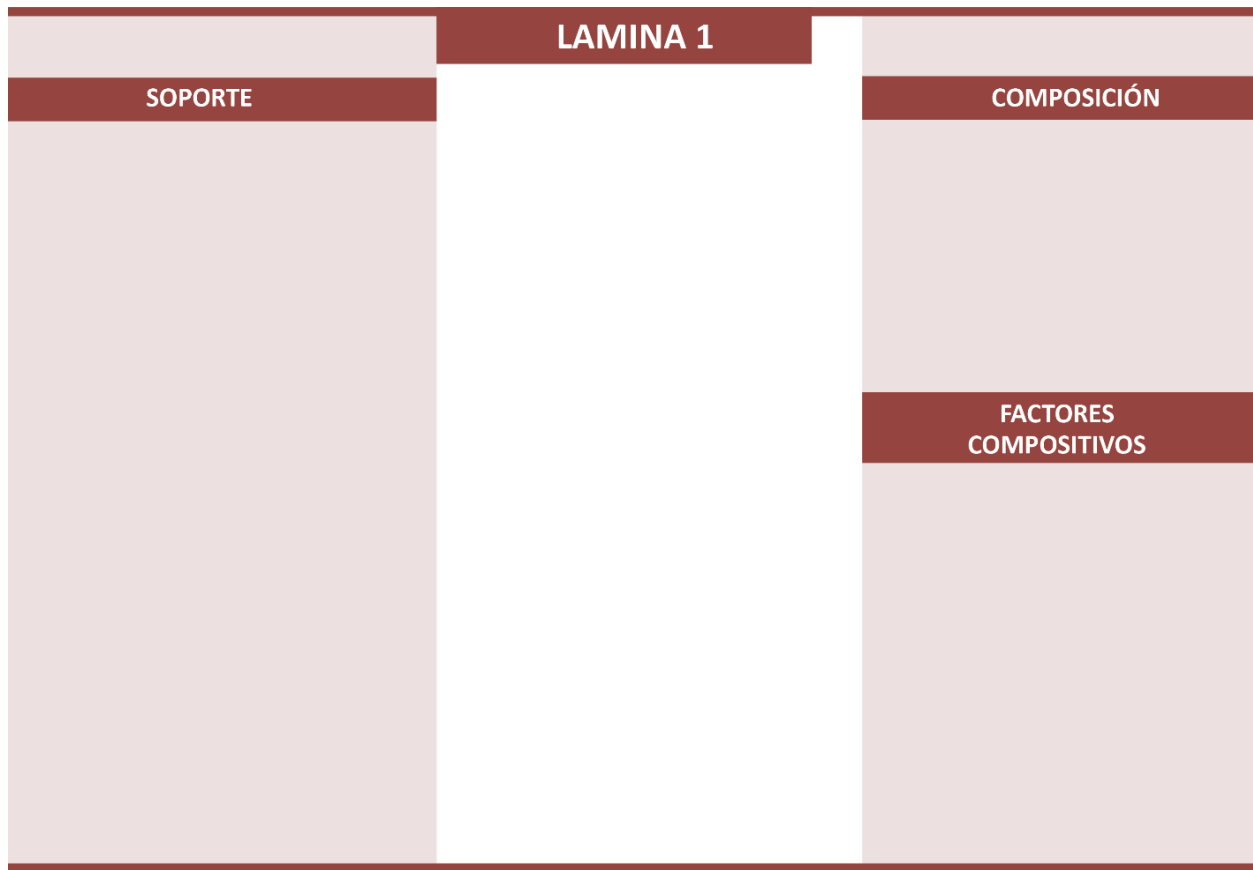
Se realiza diversas actividades para complementar las composiciones modulares. Un aspecto destacado es la creación de prototipos de baja fidelidad (mockups) se utiliza la herramienta Photoshop. Estos prototipos incorporan texturas en los soportes de textil. Además, se elaboran láminas descriptivas que detallan los componentes de las estructuras de los módulos. Estas láminas incluyen referencias, composiciones, soportes y factores relevantes. Como resultado, se presentan las láminas que se utilizan en el proceso de prototipado.

Figura 14: Lámina de prototipado



Fuente: Toapanta, 2022, p. 50

Figura 15:
Lámina de prototipado - soporte



Fuente: Toapanta, 2022, p. 50

Las fichas mencionadas con técnicas e instrumentos, ayudan a generar la construcción de módulos de texturas a partir del personaje del Diablo de Píllaro.

11.- ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Por consiguiente, se muestran los resultados descritos en la metodología anteriormente.

11.1 Estudiar las características morfológicas que representan las máscaras del diablo de Píllaro

Entrevista realizada al Señor Ángel Velasco.

Ángel Velasco, originario de la parroquia de Píllaro, artesano de las máscaras del personaje en la festividad cultural, lleva 13 años realizando las máscaras del personaje de la festividad. La entrevista se lleva a cabo el día 29 de abril de 2023, se recolecta información sobre la

festividad, (**Ver anexo 3**).

Los resultados que se obtienen son:

Ángel Velasco menciona que:

- El diablo de Píllaro tiene cachos exuberantes, el cual intentan asimilar lo máximo posible a el Diablo.
- Los colmillos de las máscaras son cruzados entre sí representativos de las máscaras.
- Colores vivos por las festividades y lo que representa.

La representación de las máscaras de este personaje trata de asimilar lo máximo posible al diablo como se menciona anteriormente. Ya que su significado está representado a la rebeldía hacia las iglesias católicas. Esta festividad se representa todos los años durante 6 días, la cual se ha heredado de nuestros antepasados hasta el presente.

Conclusión del primer objetivo

Tras la entrevista realizada se concluye que:

- a) La práctica ancestral de los disfrazados y el Diablo de Píllaro viene a partir de las rebeldías de los pueblos hacia las iglesias católicas. Esta práctica ancestral se realiza todos los años durante 6 días.
- b) Las máscaras del diablo de Píllaro son un simbolismo ancestral que se enfoca en la resistencia hacia los españoles.

11.2 Análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro

Para el análisis de la morfología de las máscaras del diablo de Píllaro se toman fotografías para obtener información visual. En estas fotografías se analizan varios aspectos, como: formas y colores, que ayudan a la concepción del proceso de creación de texturas. En donde se seleccionan fotografías específicas de las máscaras que luego se incorporan en las fichas destinadas al proceso de ideación. A continuación, se presentan las fotografías seleccionadas.

Figura 16: *Máscara*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 17: *Máscara*



Fuente: Paredes, 2023


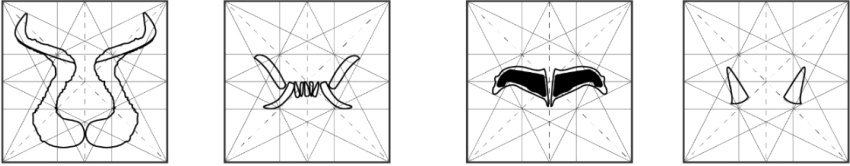

Figura 18: *Máscara*



Fuente: Paredes, 2023


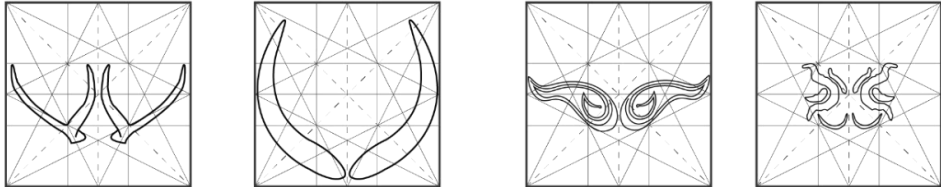

En el proceso del análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro se obtiene información visual, mediante imágenes, las cuales son examinadas en relación a diversos aspectos como: formas y colores, estas contribuyen al desarrollo del concepto de las texturas. Las fotografías específicas de las máscaras son incorporadas en las fichas que se utilizan durante la etapa de ideación. A continuación, se realiza el análisis de las máscaras mediante las fichas morfológicas.

Figura 19: Fichas de características morfológicas-Máscara

FICHA DE ANÁLISIS MORFOLÓGICO					
MASCARAS DEL PERSONAJE: DIABLO DE PILLARO				FICHA Nº 0 0 1	
Información general:					
Tipo de Fabricación			Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>
Denominación de la técnica de la indumentaria					
					
Vista	Frontal <input checked="" type="checkbox"/>	Posterior <input type="checkbox"/>	Lateral izq <input type="checkbox"/>	Lateral der <input type="checkbox"/>	Cental <input type="checkbox"/>
					
Ley de Bipartición					
Descripción					
La representación simbólica de las máscaras de la diablada pillareña: que se realizan con Papel periódico, alambre, yeso, goma blanca, cuernos de toro, huesos de res y pinturas acrílicas. El cual la utiliza (el diablo de pillaro) el cual son los distintivos de la manifestación simbólica como acto de rebeldía y libretad a la opresión del catolisismo español.					
Figura	Forma	Color	Textura		
Inorgánicas, Bidimensionales	Inorgánicas		Rugosa		


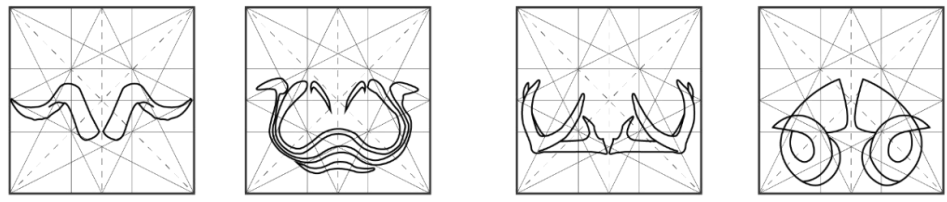

Fuente: Paredes, 2023

Figura 20: Fichas de características morfológicas-Máscara

FICHA DE ANÁLISIS MORFOLÓGICO					
MASCARAS DEL PERSONAJE: DIABLO DE PILLARO				FICHA Nº 0 0 2	
Información general:					
Tipo de Fabricación			Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>
Denominación de la técnica de la indumentaria					
					
Vista	Frontal <input checked="" type="checkbox"/>	Posterior <input type="checkbox"/>	Lateral izq <input type="checkbox"/>	Lateral der <input type="checkbox"/>	Cental <input type="checkbox"/>
					
Ley de Bipartición					
Descripción					
<p>La representación simbólica de las máscaras de la diablada pillareña: que se realizan con Papel periódico, alambre, yeso, goma blanca, cuernos de toro, huesos de res y pinturas acrílicas. El cual la utiliza (el diablo de pillaro) el cual son los distintivos de la manifestación simbólica como acto de rebeldía y libertad a la opresión del catolicismo español.</p>					
Figura	Forma	Color	Textura		
Inorgánicas, Bidimensionales	Inorgánicas		Rugosa		

Fuente: Paredes, 2023

Figura 21: Fichas de características morfológicas-Máscara

FICHA DE ANÁLISIS MORFOLÓGICO					
MASCARAS DEL PERSONAJE: DIABLO DE PILLARO				FICHA Nº 0 0 3	
Información general:					
Tipo de Fabricación		Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>	
Denominación de la técnica de la indumentaria					
					
Vista	Frontal <input checked="" type="checkbox"/>	Posterior <input type="checkbox"/>	Lateral izq <input type="checkbox"/>	Lateral der <input type="checkbox"/>	Cenital <input type="checkbox"/>
					
Ley de Bipartición					
Descripción					
<p>La representación simbólica de las máscaras de la diablada pillareña: que se realizan con Papel periódico, alambre, yeso, goma blanca, cuernos de toro, huesos de res y pinturas acrílicas. El cual la utiliza (el diablo de pillaro) el cual son los distintivos de la manifestación simbólica como acto de rebeldía y libertad a la opresión del catolicismo español.</p>					
Figura	Forma	Color	Textura		
Inorgánicas, Bidimensionales	Inorgánicas		Rugosa		

Fuente: Paredes, 2023

Conclusión del segundo objetivo

Una vez analizado las máscaras del Diablo del Píllaro, se puede decir que:







- a) Las máscaras del Diablo de Píllaro tienen formas llamativas en las caras, como los cuernos, los colmillos y los colores.
- b) Las fichas de características morfológicas ayudan a recolectar información sobre las máscaras con los elementos visuales mencionados anteriormente en el punto a.

Mediante estos elementos se desarrollan los módulos de las texturas gráficas.

11.3 Desarrollo de propuestas de texturas gráficas a partir del análisis morfológico de las máscaras del diablo de Píllaro

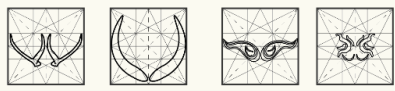



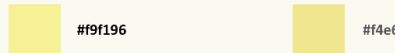

Se realiza propuestas de texturas gráficas en la cual se implementan las características morfológicas (formas, colores) en la que se analizaron anteriormente, desde el punto de partida de los bocetos, de la misma forma, se tomó como referencia la ficha elaborada por Toapanta Verónica (2020) en su proyecto “diseño de módulos iconográficos basados en la vestimenta de la chola latacungueña para aplicarlos en textiles” en la cual se describe los procesos de la construcción.

Figura 22: Ficha de composiciones modulares 1

	JUSTIFICACIÓN			
IDEACIÓN		Se puede observar que la figura esta formada por líneas curvas y relleno, manteniendo la esencia de las figuras de la máscaras.		
ABSTRACCIÓN MODULAR		Proceso de abstracción 1.- Se abstrae el recuadro que encierra las figuras 2.- Se abstrae elementos fuera del módulo		
CREACIÓN DE NUEVO MÓDULO		Para la realización del módulo se tomo la abstracción obtenida anteriormente, generado reflejo del módulo		
COMPOSICIÓN		Se empleo el módulo generado anteriormente aplicando rotación y reflejo, generando repetición en el módulo		
CROMÁTICA		Se utilizo los colores referentes a la mascaras de cromática cálidos		
ESTRUCTURA ICONOGRÁFICA				







Fuente: Paredes, 2023

Figura 23: Ficha de composiciones modulares 2.

		JUSTIFICACIÓN
IDEACIÓN		Se puede observar que la figura esta formada por líneas curvas y relleno, manteniendo la esencia de las figuras de la máscaras.
ABSTRACCIÓN MODULAR		Proceso de abstracción 1.- Se abstrae el recuadro que encierra las figuras 2.- Se abstrae elementos fuera del módulo
CREACIÓN DE NUEVO MÓDULO		Para la realización del módulo se tomo la abstracción obtenida anteriormente, generado reflejo del módulo
COMPOSICIÓN		Se empleo el módulo generado anteriormente aplicando rotación y reflejo, generando repetición en el módulo
CROMÁTICA		Se utilizo los colores referentes a la mascaras de cromática cálidos
ESTRUCTURA ICONOGRÁFICA		

Fuente: Paredes, 2023

Figura 24: Ficha de composiciones modulares 3.

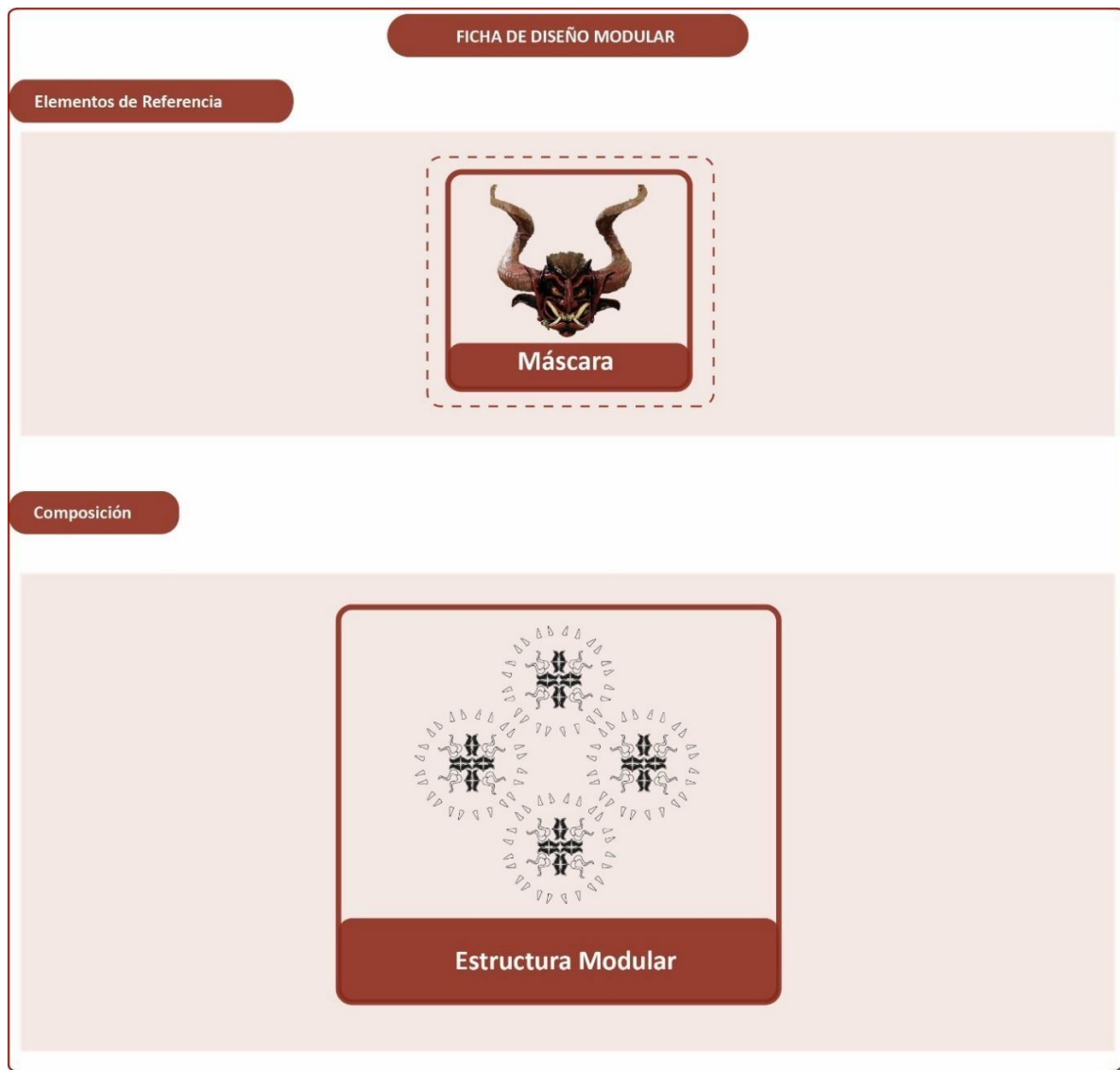
		JUSTIFICACIÓN
IDEACIÓN		Se puede observar que la figura esta formada por líneas curvas y relleno, manteniendo la esencia de las figuras de la máscaras.
ABSTRACCIÓN MODULAR		Proceso de abstracción 1.- Se abstrae el recuadro que encierra las figuras 2.- Se abstrae elementos fuera del módulo
CREACIÓN DE NUEVO MÓDULO		Para la realización del módulo se tomo la abstracción obtenida anteriormente, generado reflejo del módulo
COMPOSICIÓN		Se empleo el módulo generado anteriormente aplicando rotación y reflejo, generando repetición en el módulo
CROMÁTICA		Se utilizo los colores referentes a la mascaras de cromática cálidos
ESTRUCTURA ICONOGRÁFICA		

Fuente: Paredes, 2023

Para las propuestas de baja fidelidad (mockups) se utiliza, un programa de ilustración (Photoshop). En donde se realizan los módulos de las texturas gráficas, lo cual, las láminas

describen los elementos de referencia tales como (composición, forma, colores). A continuación:

Figura 25: Láminas de prototipado



Fuente: Paredes, 2023

Figura 26: Láminas de prototipado 1



Fuente: Paredes, 2023

Figura 27: Láminas de prototipado



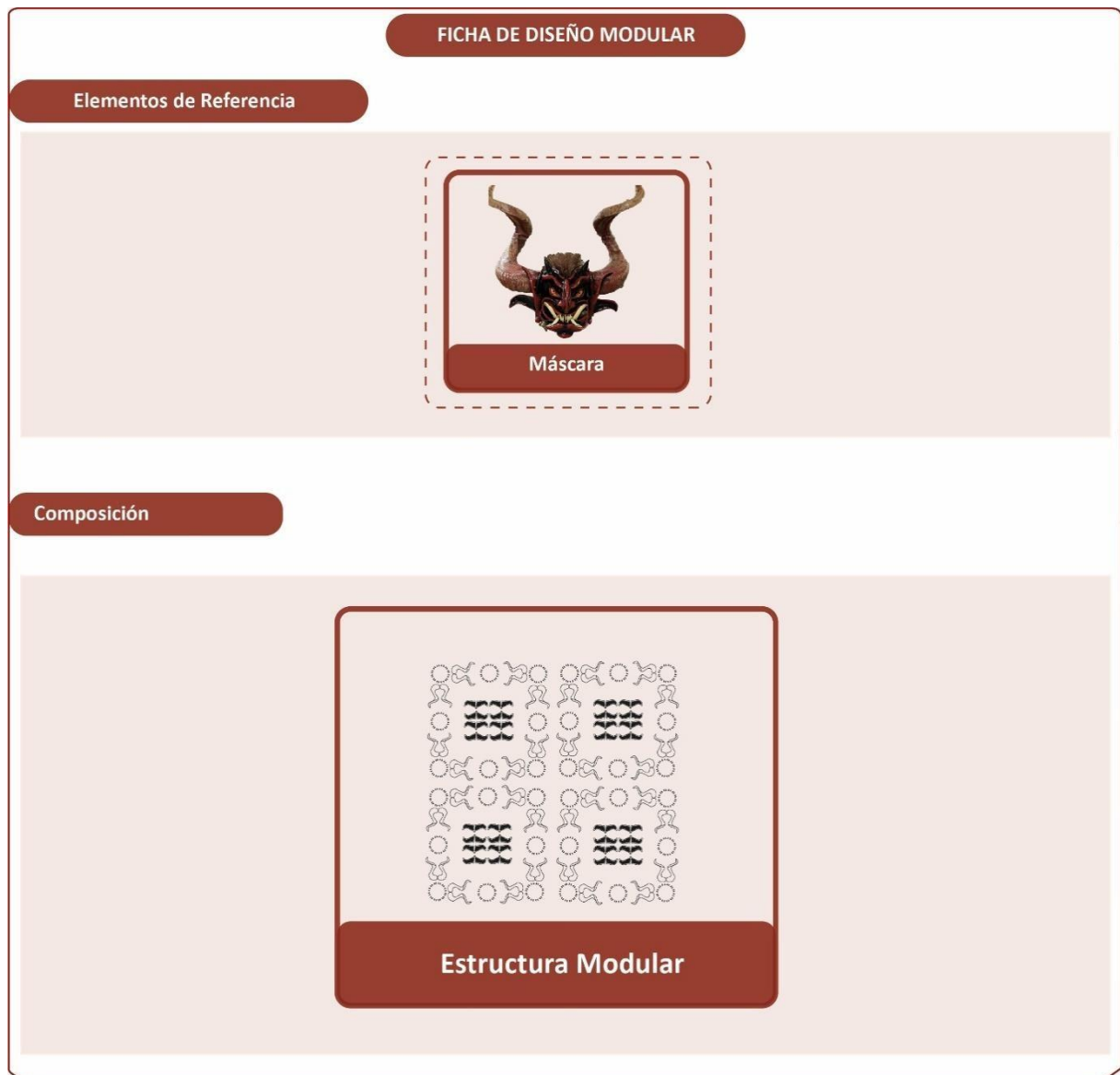
Fuente: Paredes, 2023

Figura 28: Láminas de prototipado 1.2



Fuente: Paredes, 2023

Figura 29: Láminas de prototipado



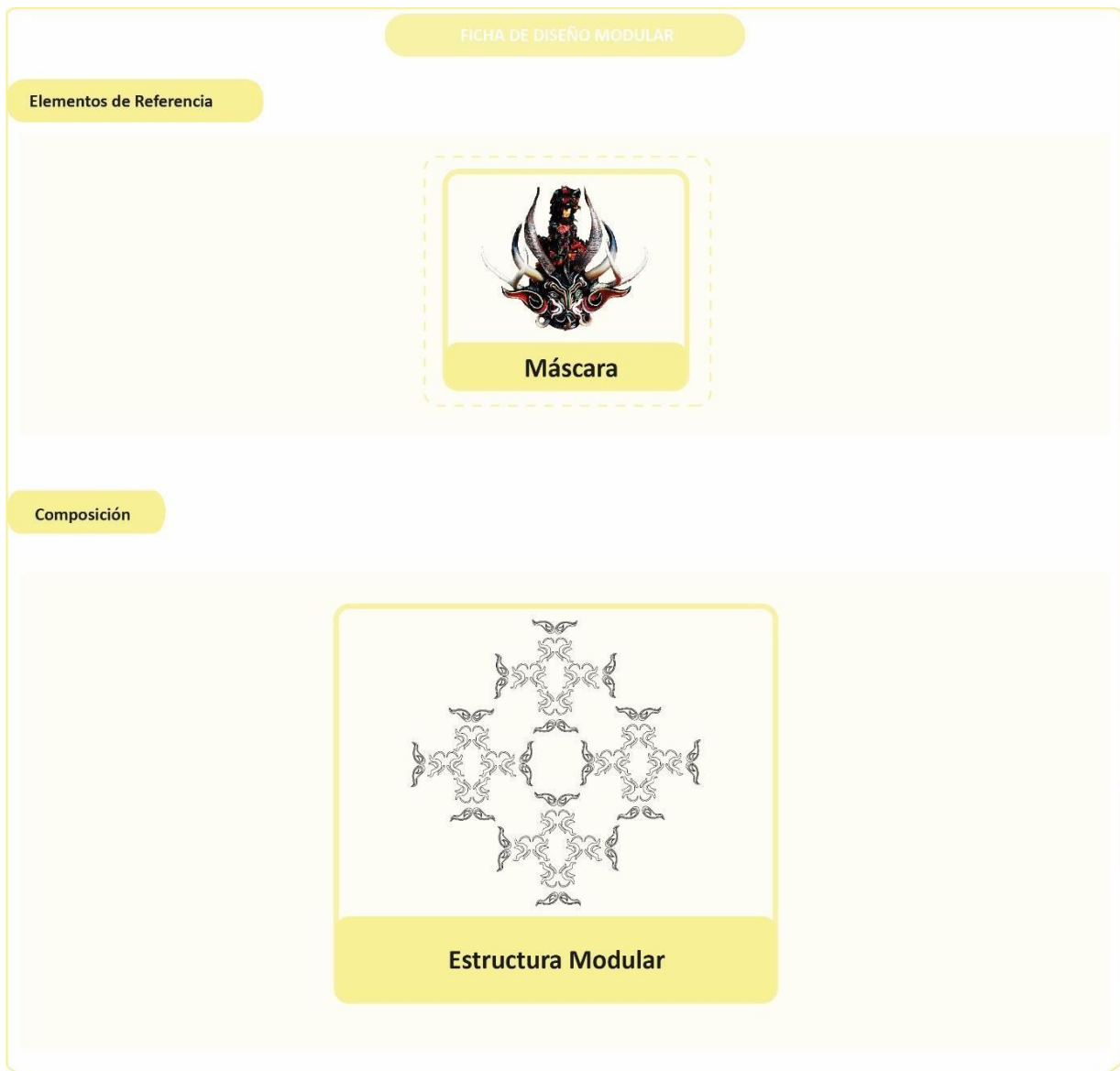
Fuente: Paredes, 2023

Figura 30: Láminas de prototipado 1.3



Fuente: Paredes, 2023

Figura 31: Láminas de prototipado

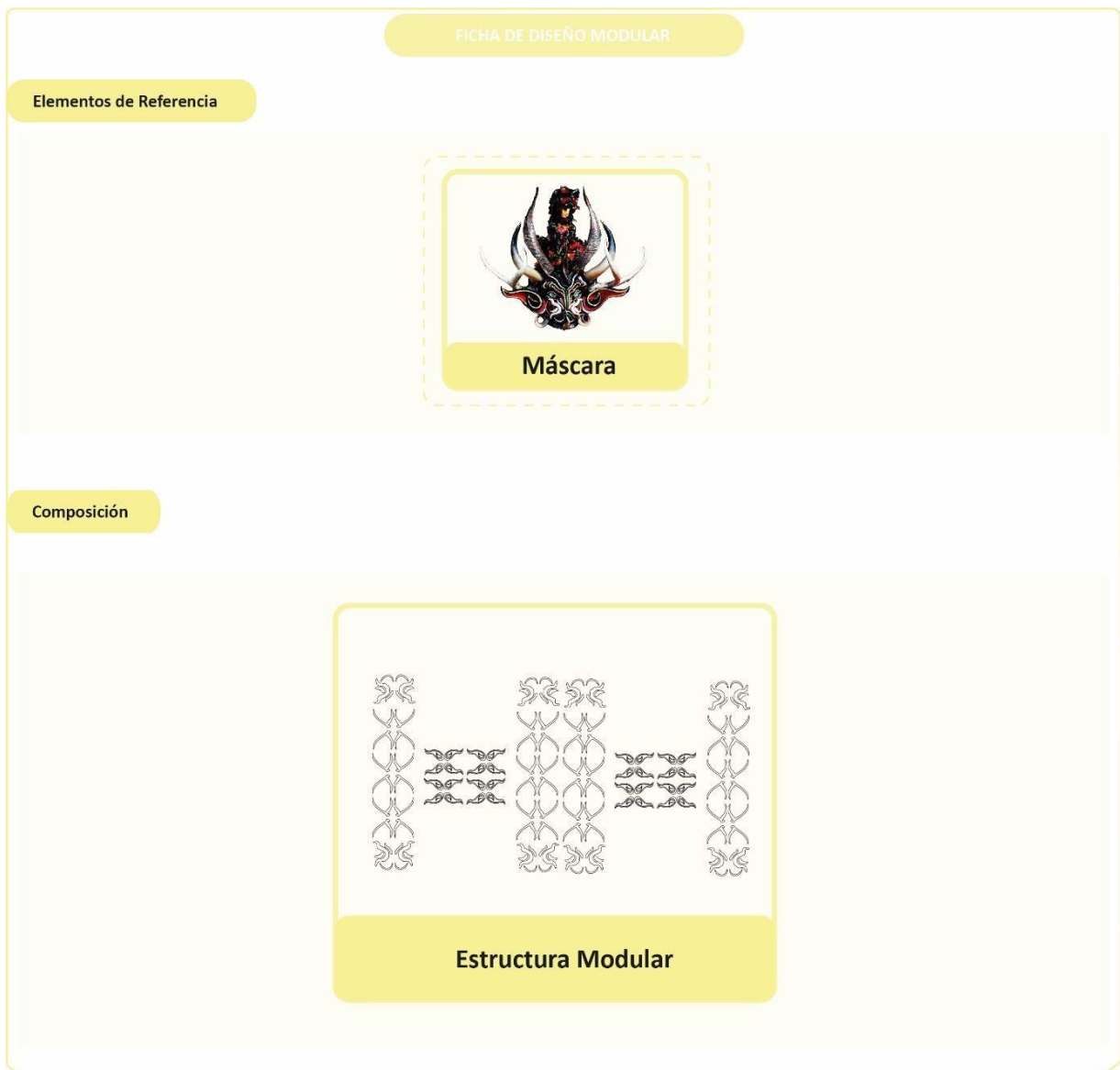


Fuente: Paredes, 2023

Figura 32: Láminas de prototipado 2

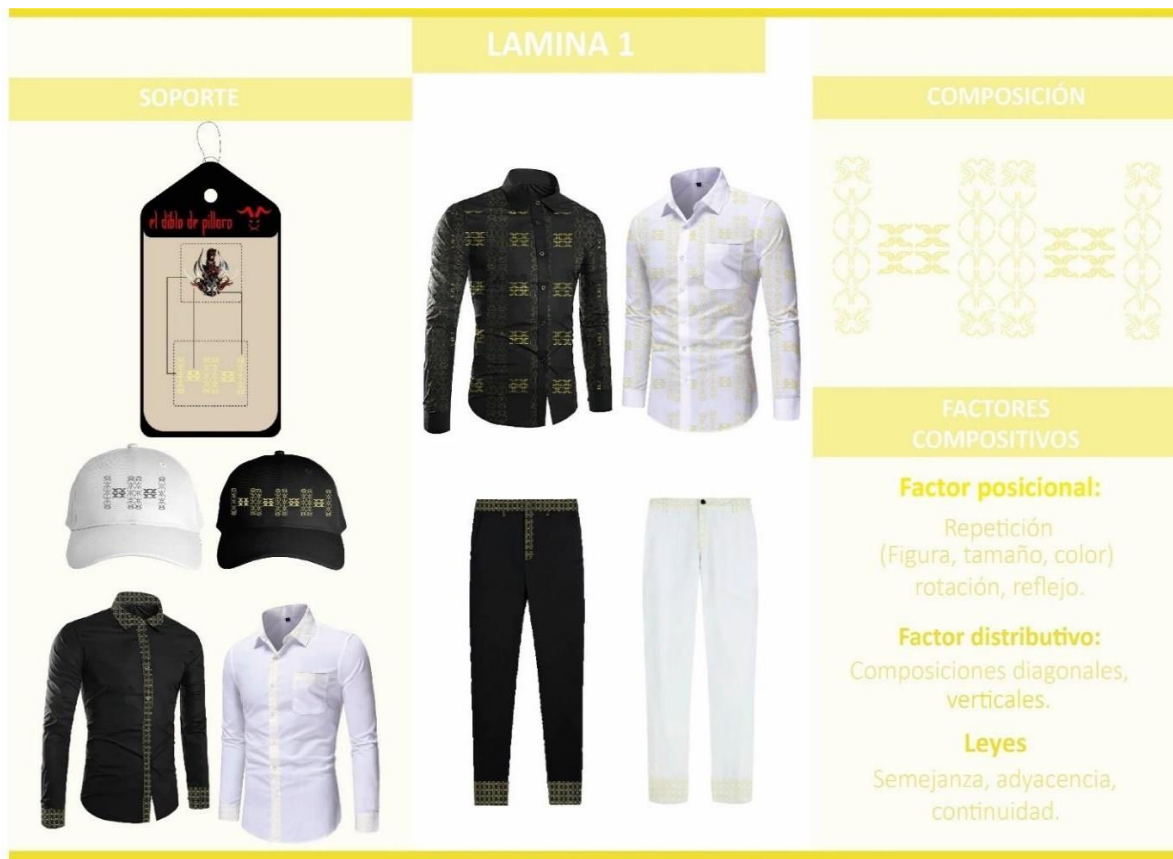


Fuente: Paredes, 2023

Figura 33: Láminas de prototipado

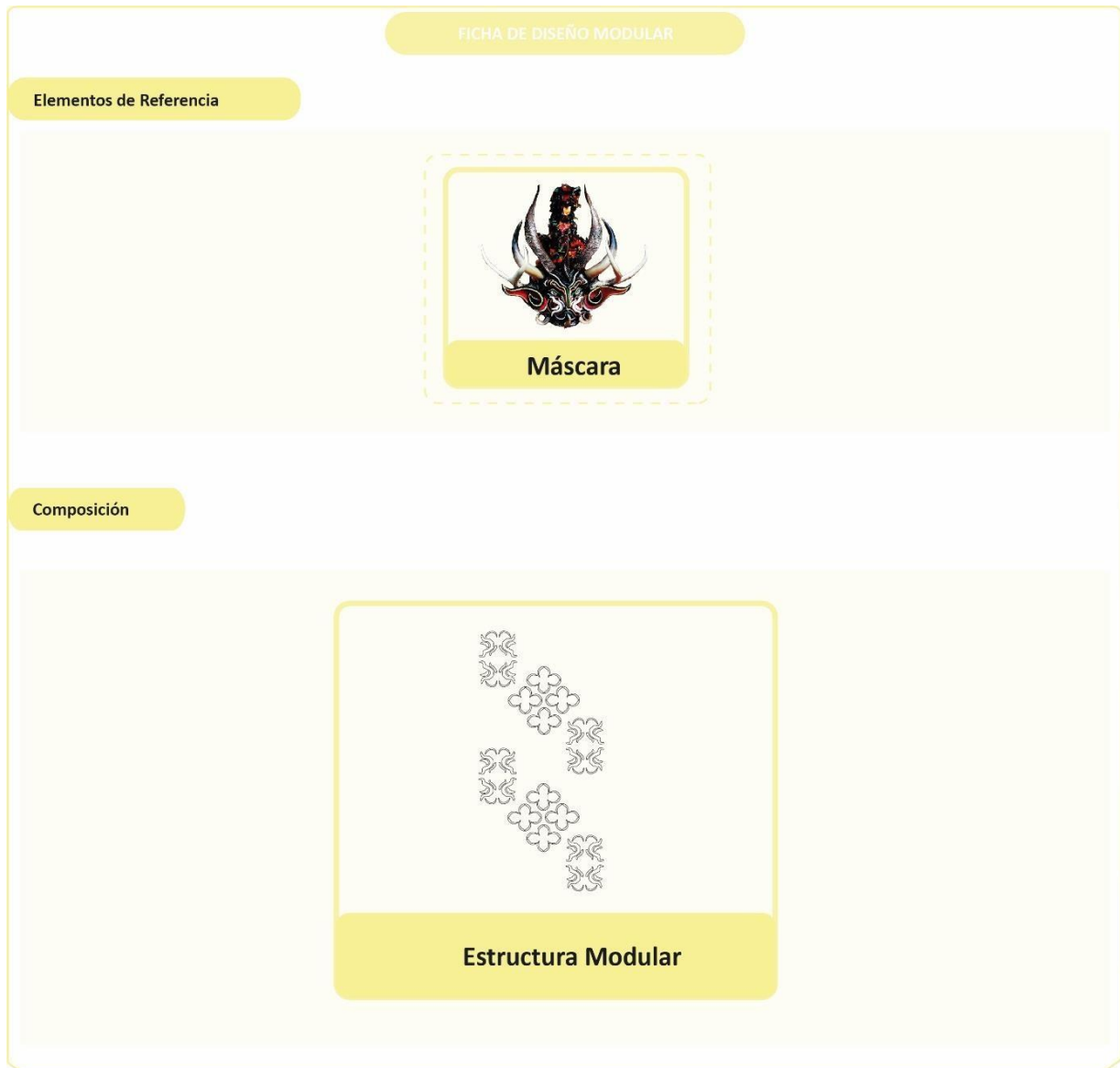
Fuente: Paredes, 2023

Figura 34: Láminas de prototipado 2.2



Fuente: Paredes, 2023

Figura 35: Láminas de prototipado



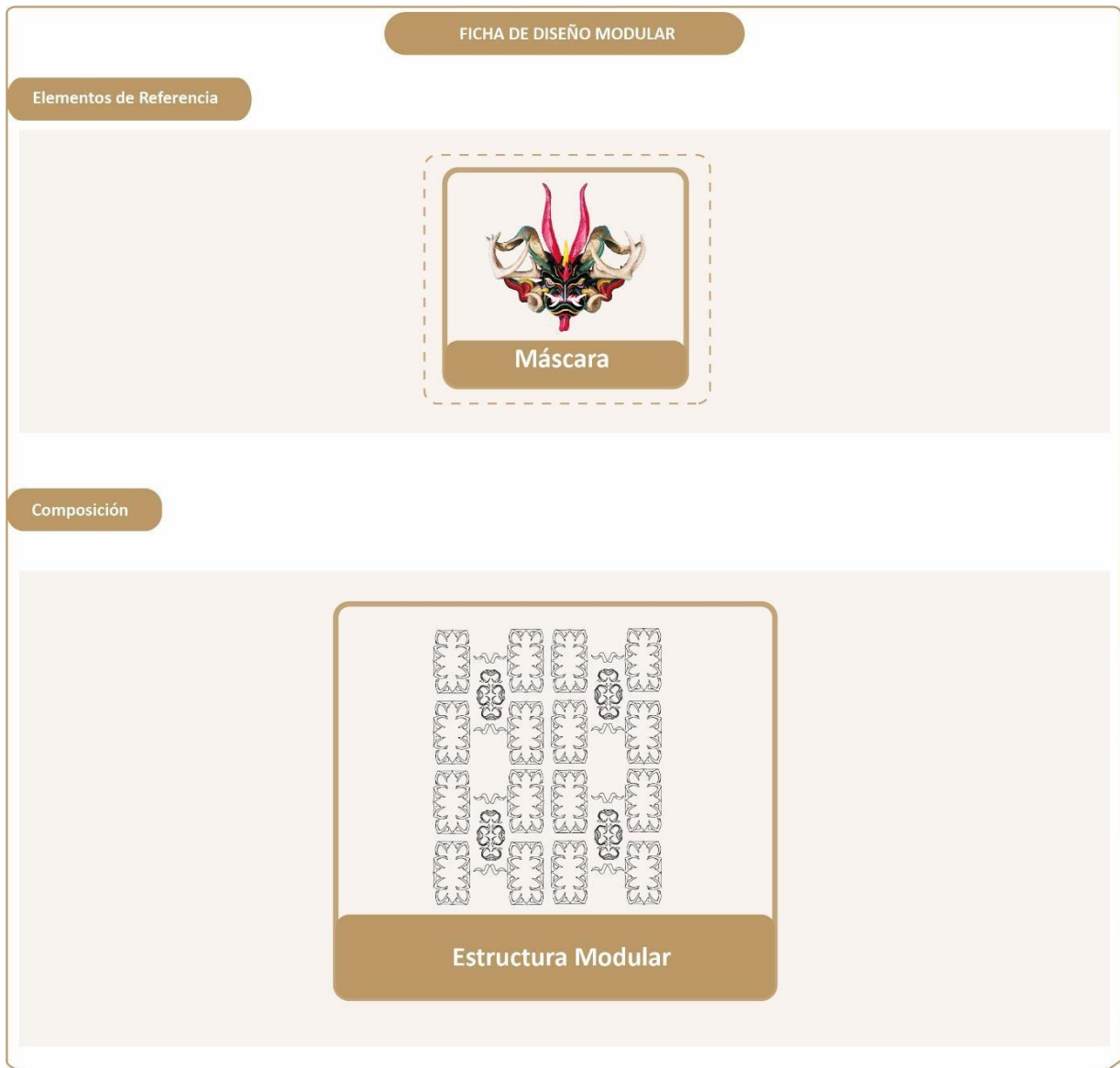
Fuente: Paredes, 2023

Figura 36: Láminas de prototipado 2.3



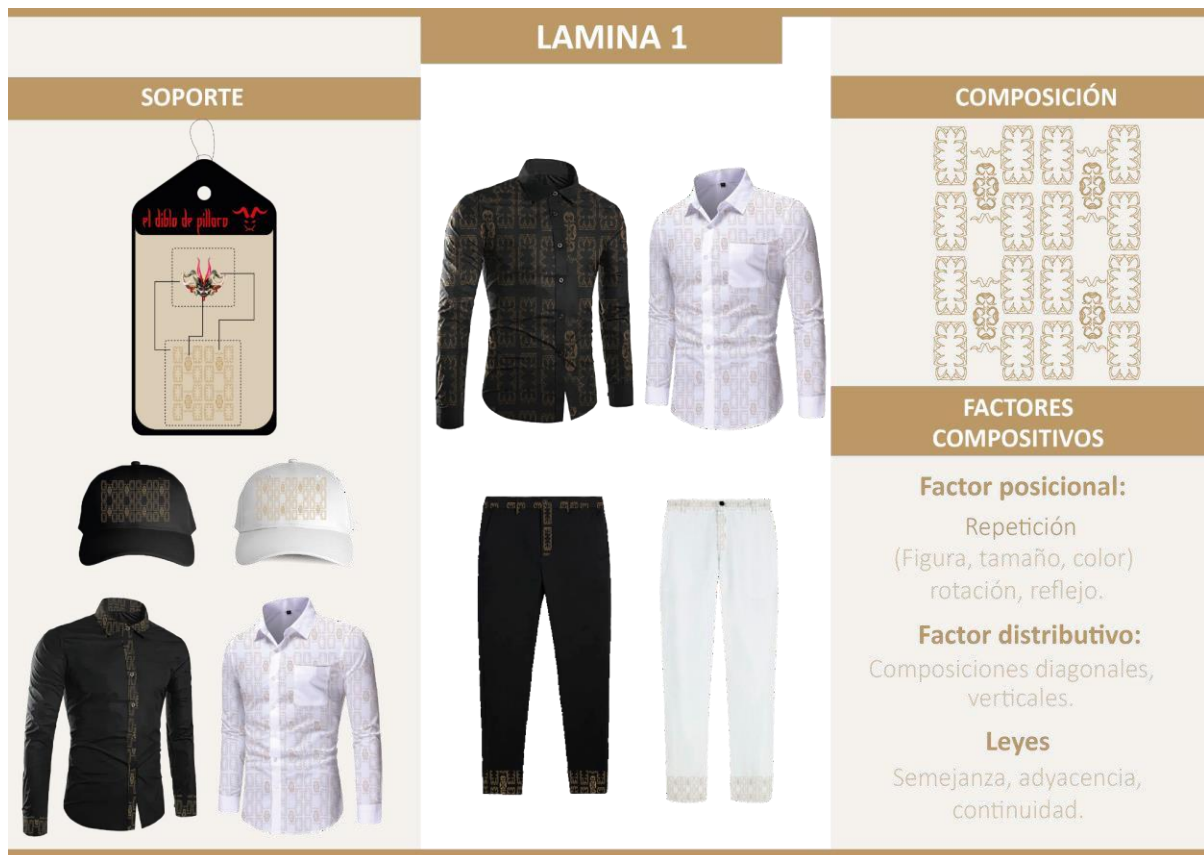
Fuente: Paredes, 2023

Figura 37: Láminas de prototipado



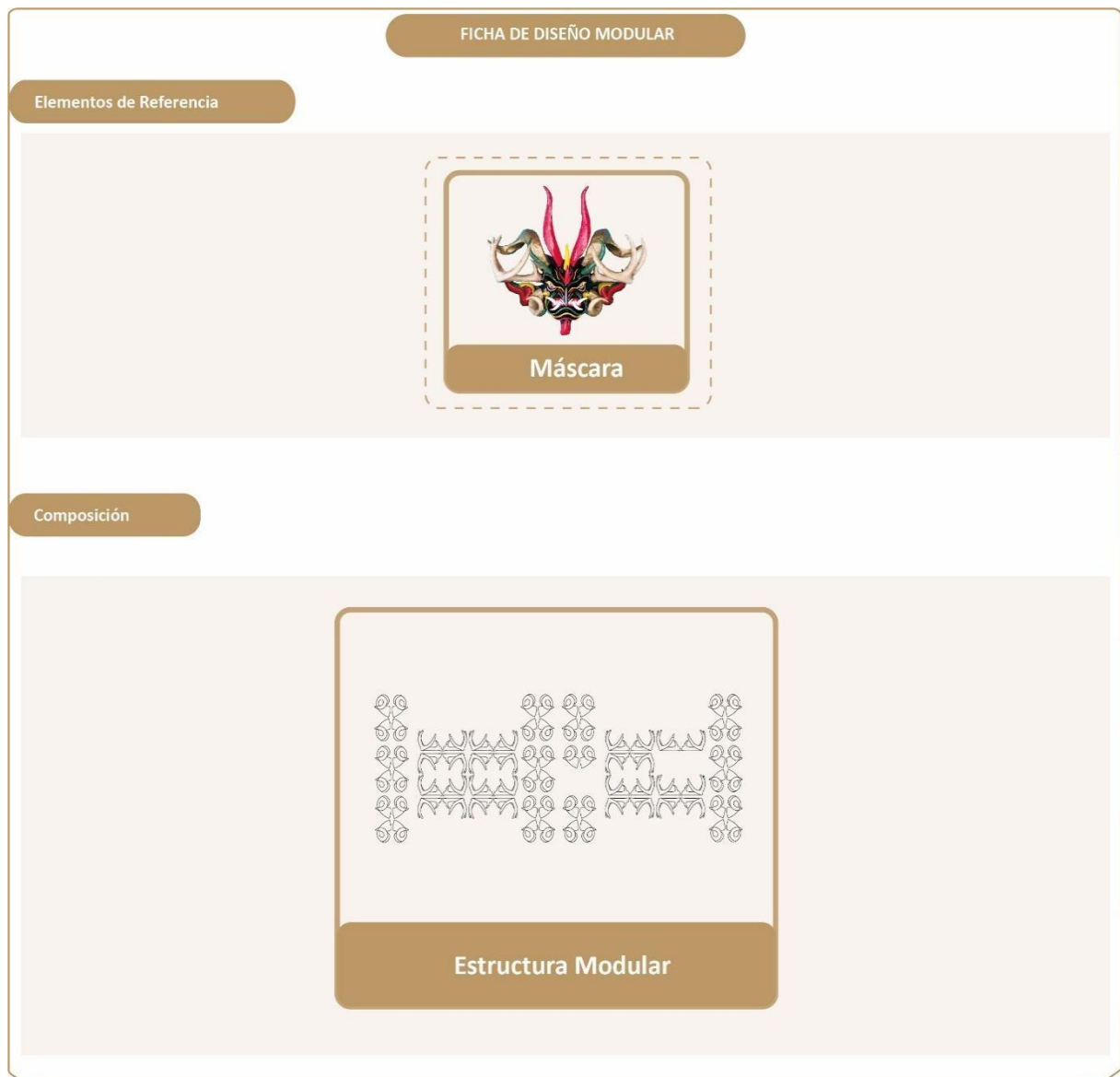
Fuente: Paredes, 2023

Figura 38: Láminas de prototipado 3



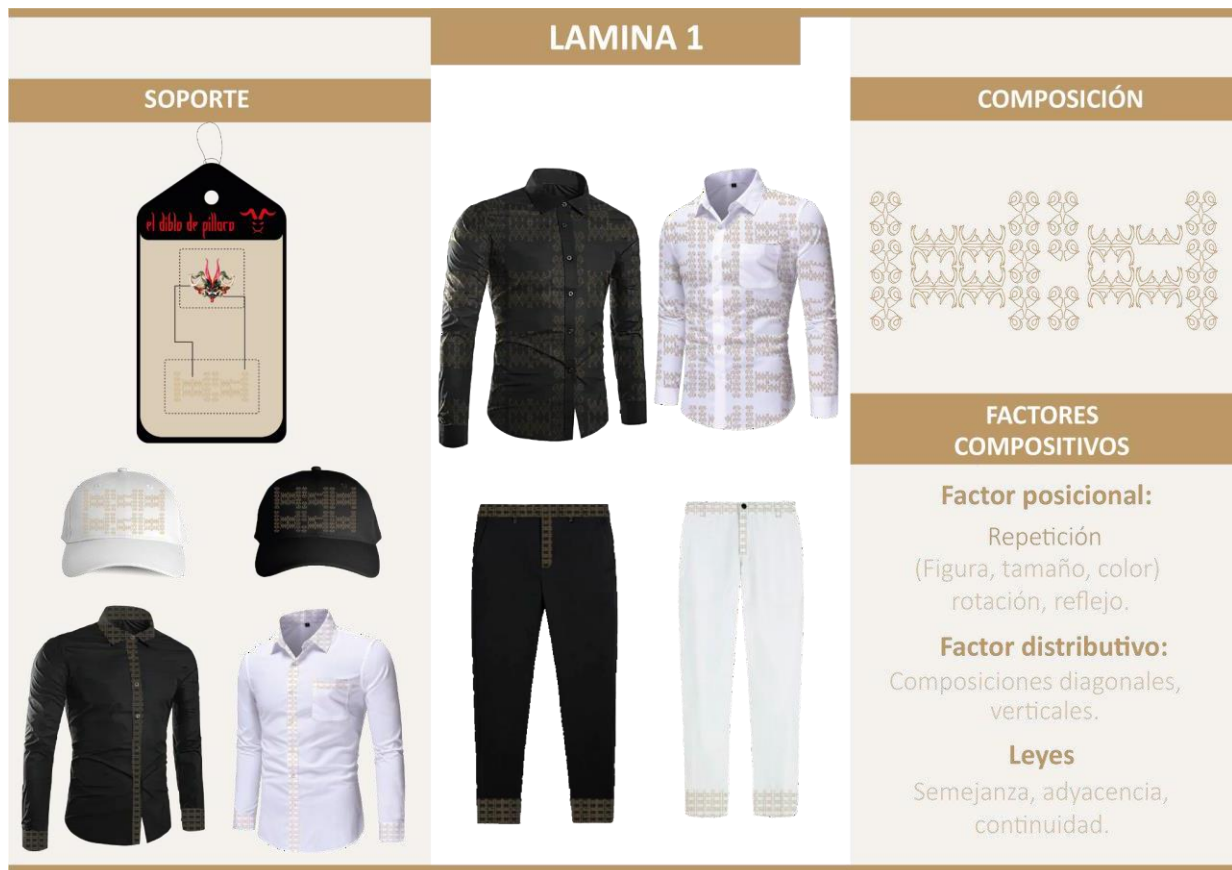
Fuente: Paredes, 2023

Figura 39: Láminas de prototipado



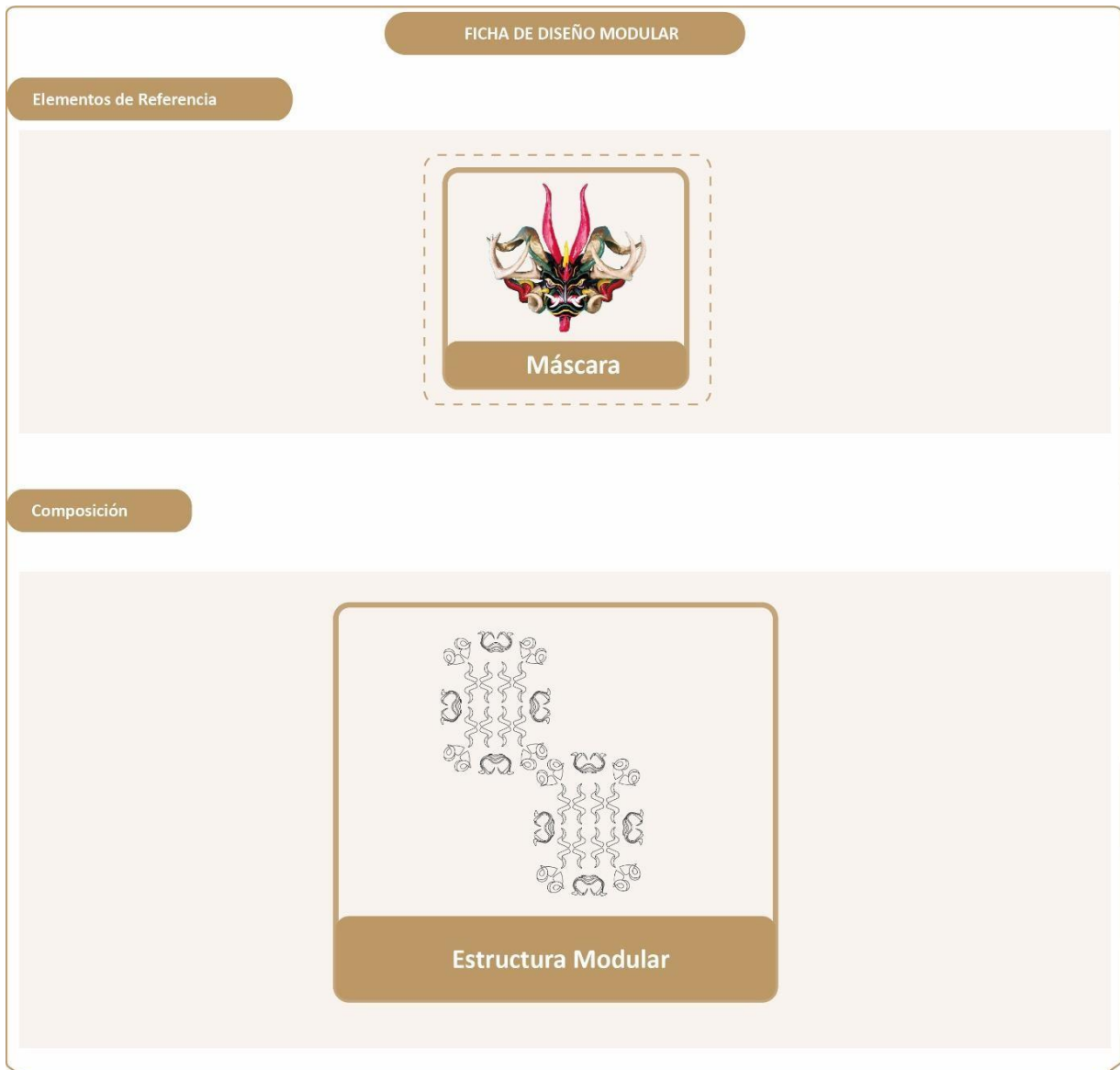
Fuente: Paredes, 2023

Figura 40: Láminas de prototipado 3.2



Fuente: Paredes, 2023

Figura 41: Láminas de prototipado



Fuente: Paredes, 2023

Figura 42: Láminas de prototipado 3.3



Fuente: Paredes, 2023

Conclusión del tercer objetivo

Después de completar la elaboración de las propuestas de texturas gráficas, podemos mencionar lo siguiente:

- Las composiciones modulares que se realizan mediante las fichas, ayudan a contribuir a la organización de los módulos y a la implementación en el textil.
- Los prototipos que se realizan por (Photoshop) ayudan a generar las composiciones de las texturas gráficas para su aplicación en textil, además proyectan el producto que se implementará en el mismo.

11.4 Validación

Para llevar a cabo la validación de las texturas gráficas, se opta por utilizar diversos textiles, como camisas, pantalones, gorras y etiquetas. Los textiles llevarán una marca generada a partir del análisis de las máscaras. Se opta por cromáticas que realzan la visualización de las texturas

y serán más llamativas, con el propósito de transmitir la manifestación cultural a través de ellas. La implementación de las texturas gráficas se realiza mediante estampados. Para observar los prototipos, se presentan algunos ejemplos de estas colecciones, en las cuales se le ha asignado el nombre de cada parroquia que compone el cantón Píllaro.

Figura 43: *Colección Píllaro*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 44: Colección San Andrés



Fuente: Paredes, 2023

Figura 45: Colección San José de Poaló



Fuente: Paredes, 2023

Figura 46: *Colección Urbina*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 47: Colección Marcos Espinel



Fuente: Paredes, 2023

Figura 47: *Colección San Miguelito*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 49: *Colección Emilio María Terán*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 50: *Colección Baquerizo Moreno*



Fuente: Paredes, 2023

Figura 51: *Colección Santiago de Píllaro*



Fuente: Paredes, 2023

Para la validación del proyecto se realiza mediante un focus group, el cual es dirigido a los textileros de la comunidad del Cantón Píllaro, dedicados a esta profesión, se implementa para obtener la validación de los prototipos.

11.4.1 Focus group

Gillén (2011) afirma que el “focus group es una técnica cualitativa que implica seguir procesos específicos a través de la interacción con el público objetivo, con el propósito de abordar investigaciones” (p.2). La realización del focus group se lleva a cabo con textileros pertenecientes a la parroquia de Píllaro. En este contexto, se presenta el proyecto en desarrollo para luego continuar, con el objetivo de obtener criterios acerca de las texturas gráficas basadas en el análisis de las máscaras. Como resultado, se les muestran las construcciones de las texturas gráficas y su implementación en los textiles, a través de los soportes utilizados.

Las preguntas se plantean a los textileros obteniendo respuestas positivas. Se genera un gran interés, ya que la implementación de telas basadas en un personaje autóctono es novedosa. A los textileros les ha llamado la atención la construcción modular, ya que difiere de los estilos y formas que estaban acostumbrados. Algunos de los textileros han recomendado incorporar colores más vivos en las composiciones. Además, han sugerido la inclusión de diferentes tipos de telas y colores en las composiciones. También han expresado que estos textiles podrían ser utilizados en festividades, no solo en contextos formales, sino también para celebrar con alegría durante las festividades. **(Ver anexo 4)**

12.- VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

Tabla 7: *Matriz de descriptores.*

MATRIZ DE DESCRIPTORES			
Objetivos específicos	Preguntas de investigación	Informantes Claves (fuentes de información)	Técnicas Instrumentos a Utilizar
Estudiar los rasgos distintivos de las máscaras del “Diablo” personaje característico de Píllaro para la realización de patrones y estructuras.	¿Cuáles son los Rasgos distintivos ¿De las máscaras del “Diablo de Píllaro”? ¿Qué tipo de patrones y estructuras puedo obtener de ellas?	Entrevista que se realiza al artesano de máscaras.	Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas semiestructurada.
Analizar la morfología de las máscaras seleccionadas de la festividad para obtener texturas gráficas a partir del diseño básico	¿Qué tipo de instrumento es el más idóneo para analizar la morfología de las Máscaras del personaje	Libros, tesis, artículos, revistas, páginas web, acerca de los instrumentos para analizar la morfología.	Técnica: Investigación de fuentes documentales. Instrumento: Recolección fotográfica.
Desarrollar propuestas de texturas gráficas a partir del análisis de la morfología de las máscaras del “Diablo del Píllaro”, para la impresión de patrones y estructuras en textiles.	¿Qué tipo de elementos del diseño son los más idóneos para la realización de propuestas de composición de texturas gráficas? ¿De qué manera el diseño de Texturas gráficas a partir de la memoria histórica del personaje el Diablo del cantón Píllaro, servirá como un medio para la difusión cultural? ¿Cuáles son los productos textiles idóneos para aplicar	Libros, tesis, artículos, revistas, páginas web, acerca de los elementos de diseño bidimensional, medios de difusión y soportes textiles para la implementación.	Técnica: Investigación bibliográfica. Instrumento: Recolección fotográfica.

	los módulos desarrollados?		
--	----------------------------	--	--

Fuente: Paredes, 2023

13. IMPACTOS

13.1 Impacto social

Se aspira difundir las composiciones modulares de texturas gráficas, en las cuales se elaboraron mediante el análisis de las máscaras del Diablo de Píllaro, a través de soportes en textiles. Con el objetivo de generar un impacto social, el cual llegue a ser un punto de partida para incentivar a la producción local, de manera fácil y económica en la industria textil. De esta manera generar ideas innovadoras mediante el diseño gráfico el cual impulse a la creatividad del país.

13.2 Impacto cultural

La elaboración del proyecto de investigación abarca un valor cultural grande, ya que se busca mantener vivas las costumbres del Ecuador, además de dar a conocer aspectos tradicionales, cotidianos, mediante la elaboración de las máscaras, tomando en cuenta las referencias de la festividad. Para ello el aporte de las texturas gráficas y su implementación en textiles, permite generar productos, que se puedan dar a conocer los elementos visuales de las texturas, que se encuentran presentes en las máscaras del Diablo de Píllaro.

14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 8: *Tabla de presupuesto recursos*

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR
Computadora	1	800	800
Servicio de Internet	1	25	25

Celular móvil	1	400	400
Catálogo de Texturas gráficas	1	15	15
Transporte	1	2,00	2,00
Alimentación	1	2,50	2,50
TOTAL			1,244

Elaborado por: Paredes, 2023

Tabla 9: *Tabla de presupuesto textil*

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR
Camisa	1	20	20
Pantalón	1	25	25
Gorras	1	7	7
Etiquetas	3	9	3
TOTAL			64

Elaborado por: Paredes, 2023

Tabla 10: *Tabla de presupuesto sublimación de textil*

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR
Camisa	1	15	15
Pantalón	1	15	15
Gorras	1	10	10
etiquetas	3	9	20
TOTAL			60

Elaborado por: Paredes, 2023

15. CONCLUSIONES

- Mediante la realización de la entrevista semiestructurada con el artesano Ángel Velasco se puede conocer elementos visuales, tradicionales que suelen frecuentar en las máscaras, tales como; color, cuernos, colmillos, entre otros. Mediante estos datos generar las estructuras y patrones.
- Para el análisis morfológico, se elaboran fotografías para obtener datos visuales sobre los componentes que integran la morfología de las máscaras. Mediante el análisis, se

realizan fichas que detallan las características morfológicas, con el propósito de examinar aspectos como formas, figuras y cromática. Estos datos son de gran relevancia en el proceso de construcción de módulos de texturas gráficas basadas en las máscaras del personaje.

- Mediante el diseño de fichas que facilitan el análisis de datos morfológicos y cromáticos, así como la creación de láminas de prototipado para describir las formas y figuras presentes en las máscaras del diablo de Píllaro, se logra un análisis adecuado de los elementos y figuras que componen el diseño. Este enfoque permite desarrollar componentes modulares que pueden ser implementados en textiles. El propósito final es divulgar y posteriormente utilizar estos diseños en la festividad cultural.

16. BIBLIOGRAFÍA

Cazho, G. (2018). *Análisis morfológico – semiótico del complejo arqueológico de Ingapirca para la creación de su línea gráfica en el periodo 2018 – 2019*. Obtenido de:

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5200>

Chicaiza, W., Vargas, J. (2017). *Recreación morfológica de los motivos de cerámica precolombina mediante el relevamiento fotográfico de las colecciones disponibles en la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi, aplicado a la identidad visual del proyecto panzaleo*. Obtenido de:

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4039/8/T-UTC-0249.pdf>

Cruz Poveda, Natalia Paulina. (2017). *Análisis documental de las leyendas de La Diablada de Píllaro y su cambio en la historia*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Riobamba. Obtenido de:

<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6615>

Filippis, J. (2014). *La destreza del diseño*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuko.

Obtenido de:

<https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/77277?page=7>.

Nuñez T, Hipatia S, (2019). *Morfología del indumento del danzante de Corpus Christi y su aplicación en el diseño de indumentaria*. Obtenido de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29555>

Ivankovich G, (2011): *Técnica de Investigación cualitativa en investigación de Mercados / Revista de Ciencias Económicas*. (s. f.).

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/7057/6742>

LA DIABLADA PILLAREÑA, (2022). – *Instituto Nacional de Patrimonio Cultural*. (s. f.).

<https://www.patrimoniocultural.gob.ec/la-diablada-pillarena/>

Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos. 1. Barcelona*,

Editorial GG. Obtenido de: <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/211903?page=71>.

Mendoza y Moncayo (2012). *Estudio iconográfico de la cultura otavaleña en su manifestación gráfica textil*. Obtenido de:

<https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/21464>

Velastegui Pillajo Pablo Marcelo (2019) *DISEÑO DE UN BOOK INFOGRÁFICO ILUSTRADO SOBRE EL ANÁLISIS CRONOLÓGICO Y SUS AFECTACIONES FÍSICAS DE LA EVOLUCIÓN DE LAS MÁSCARAS DE LA DIABLADA DE PÍLLARO DESDE EL AÑO 1970 AL AÑO 2018*. Quito UISRAEL, *Diseño Gráfico* Quito: Universidad Israel 2019, 63p. PhD. Yarad Jeada Valeria Pamela Mg. María Gabriela Chávez Mosquera UISRAEL-EC-DIS-378.242-2019-010.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2048?mode=full>

Milla, Z. (2008). *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino*. Asociación de investigación y comunicación cultural Amaru Wayra. Obtenido de:

<https://fundacion-rama.com/wp-content/uploads/2022/07/830.-Introduccion-a-la-semiotica-del-...-Milla.pdf>

Oyervide, X. (2016). *Relevamiento y análisis semántico-morfológico de la producción*

gráfica de la Cultura Precolombina Cañari. Obtenido de:

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5842/1/12162.pdf>

Quizhpe (2021). *Diseño de indumentaria athleisure con intervención iconográfica de las máscaras de trompeteros Saraguro*. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33395>

Reyes, V. (2012). “Propuesta de redes modulares aplicables al diseño de superficies, basado en los ammonoideos (amonitas).

Serrano y Blázquez (2015) - *design thinking: lidera el presente: crea el futuro*. casadellibro.

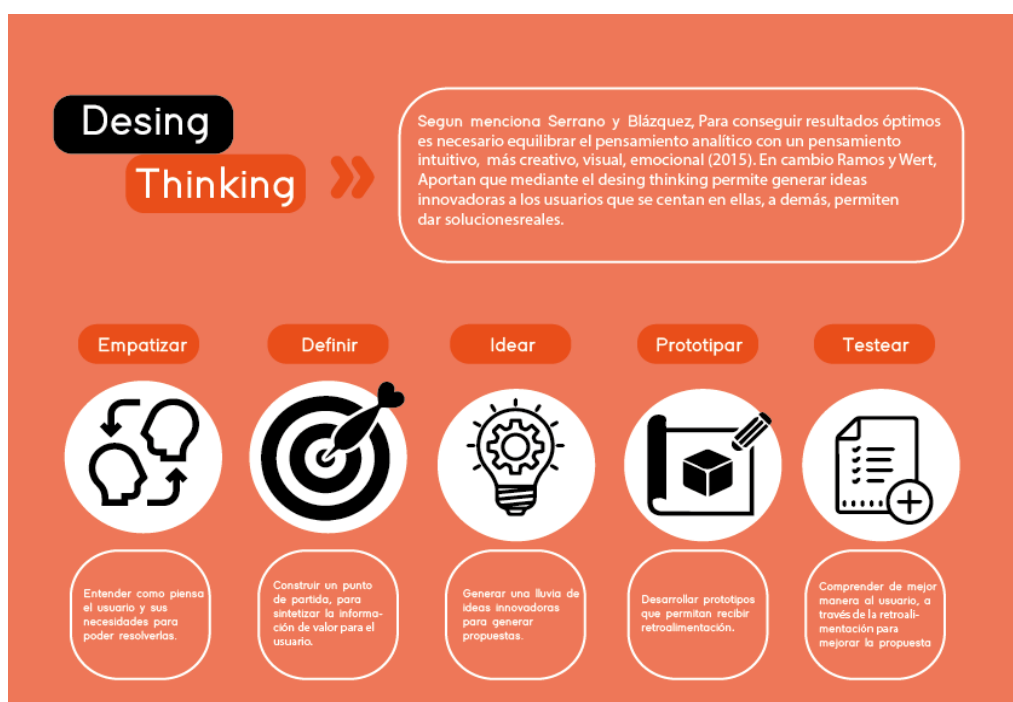
<https://www.casadellibro.com/libro-design-thinking-lidera-el-presente-crea-el-futuro/9788415986546/2486316>

Topanta, V. (2020). *Diseño de módulos iconográficos basados en la vestimenta de la chola latacungueña para aplicarlos en textiles*. Obtenido de:

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7185>

17.- ANEXOS

Anexo 1: Design Thinking



Fuente: Paredes 2023

Anexo 2: Cuestionario

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA DIRIGIDO A:

Ángel Velasco

La entrevista forma parte del proyecto de investigación sobre “Diseño de texturas gráficas a partir del estudio morfológico de el “Diablo de Píllaro”, Personaje autóctono del Cantón de Píllaro.” Coordinado por el Mg, Jorge Freire y el investigador, Paredes Díaz Kevin Joel.

El objetivo principal de la entrevista consiste en conocer, sobre la historia, origen, de las máscaras que componen al personaje.

CUESTIONARIO

1. **¿Cuál es su nombre? ¿Cuál es su ocupación o en que se desempeña**
2. **¿Origen del Diablo de Píllaro?**

¿Cuándo fue la primera vez que realizo una máscara?

3. **¿Qué representa este personaje en el aspecto tradicional y simbólico para la parroquia de Píllaro?**
4. **¿Qué tan importante cree usted que es este personaje a nivel de la parroquia?**

5. **¿Cuáles son las características de las Máscaras?**
6. **¿Cree en algún momento que este personaje tradicional desaparezca?**

Anexo 3: Encuesta dirigida al artesano del cantón Píllaro



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA DIRIGIDO A:

Ángel Velasco

La entrevista forma parte del proyecto de investigación sobre “Diseño de texturas gráficas a partir del estudio morfológico de el “Diablo de Píllaro”, Personaje autóctono del Cantón de Píllaro.” Coordinado por el Mg, Jorge Freire y el investigador, Paredes Díaz Kevin Joel.

El objetivo principal de la entrevista consiste en conocer, sobre la historia, origen, de las máscaras que componen al personaje.

CUESTIONARIO

7. **¿Cuál es su nombre? ¿Cuál es su ocupación o en que se desempeña profesionalmente?**

Ángel Velasco, Soy originario de la parroquia de Píllaro, Artesano de las máscaras del personaje en la festividad cultural, llevo 13 años realizando las máscaras del personaje de la festividad.

8. **¿Origen del Diablo de Píllaro?**

El Diablo de Píllaro, es un personaje histórico que abordó sus inicios desde la edad, debido a que, en esa época existía el colonialismo español, como representación y rebeldía hacia las iglesias católicas se disfrazaban de diablo, es una de las creencias que se tiene ya que en ciertas partes surgen otras historias. Desde entonces se celebra esta festividad cultural cada año como se la conoce hoy en día.

¿Cuándo fue la primera vez que realizo una máscara?

La primera vez que realice fue hace 13 años cuando me iba a disfrazar de diablo, pero no tenía dinero, entonces me propuse realizar una máscara y desde entonces comencé a realizar esta ocupación con desempeño y haciendo lo que me gusta.

9. ¿Qué representa este personaje en el aspecto tradicional y simbólico para la parroquia de Píllaro?

En lo tradicional es un legado que se ha pasado de generación en generación, en lo simbólico representa mucho ya que es una de las festividades más grandes del cantón tanto así que ha sido reconocido como patrimonio cultural, entonces es un orgullo.

10. ¿Qué tan importante cree usted que es este personaje a nivel de la parroquia?

Este personaje de la festividad es importantísimo ya que es una representación sobre las masacres de los españoles hacían nuestros pueblos en aquellas épocas.

11. ¿Cuáles son las características de las Máscaras?

Algunas de las características importantes de las máscaras son los colmillos entrecruzados ya que eso es característico, los cachos que son exuberantes, y los colores lo cual depende de cada artesano, ya que algunos hacen colores vivos, otros más apagado y otros más serios, por así decirlo.

12. ¿Cree en algún momento que este personaje tradicional desaparezca?

Pienso que nunca va a desaparecer debido a que es un legado de nuestros antepasados y el cual tiene un trasfondo muy llamativo, además que es nuestro, que es lo importante.

Anexo 4: Focus Group

Figura 52: Focus Group



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA DIRIGIDO A:

Textileros del Cantón Píllaro

La entrevista forma parte del proyecto de investigación “Texturas gráficas en base a las máscaras de la Diablada Pillareña y su incidencia en la industria textil”, en coordinación con el Mg. Jorge Freire, tutor de la investigación y el investigador, Kevin Paredes. El objetivo es obtener criterios acerca de las texturas gráficas en base al análisis de las máscaras, el cual servirá para su respectiva validación.

Preguntas Focus Group

Rango de edad

El rango de edad varía de 22 a 40 años de edad

¿Qué tipo de telas suele hacer?

Dependiendo lo que el cliente pida, pero por lo general se suelen hacer telas para la confección de camisas, pantalones y a veces gorras.

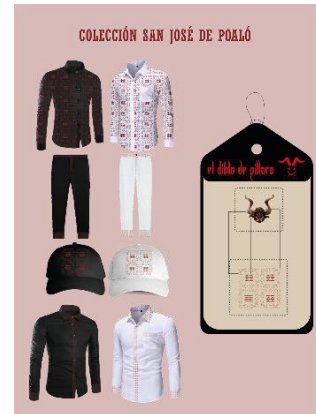
¿Qué tipo de colores suele implementar en las telas?

Lo que más piden son colores frescos y un poco apagados.

¿Implementaría en sus telas algo autóctono de las festividades

Por supuesto, sería algo interesante de hacer e implementar más que nada nuestro.

¿Cuál de estos conjuntos implementaría en las telas?



¿Cuánto cobraría por la realización de estas prendas?

Depende en tipo de tela lo querría, pero serían unos 20 dólares

¿Estaría dispuesto a apoyar este proyecto enfocado en la festividad de Píllaro?

Claro que sí.

¿Tiene usted alguna recomendación para mejorar estas propuestas?

Mi única recomendación sería mejorar en los colores y varias el tipo de telas.