



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA
NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO
BIDIMENSIONAL.”**

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

Autor / es:

Marlon Michael Catota Socasi
Maria Fernanda Ubidia Montaluisa

Tutor:

Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña

LATACUNGA – ECUADOR
FEBRERO-2024

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Catota Socasi Marlon Michael, con cédula de ciudadanía No. 1725130940, Ubidia Montaluisa Maria Fernanda, con cédula de ciudadanía No. 1753662095 declaramos ser autores del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO BIDIMENSIONAL”**, siendo el Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña, 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 mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, 09 de febrero de 2024



Marlon Michael Catota Socasi
C.C: 1725130940



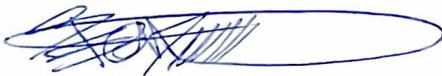
Maria Fernanda Ubidia Montaluisa
C.C: 1753662095

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

“TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO BIDIMENSIONAL”, de Catota Socasi Marlon Michael; Ubidia Montaluisa Maria Fernanda, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la predefensa.

Latacunga, 09 de febrero de 2024



Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña

C.C.: 0502372170

TUTOR

AVAL DE 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, los postulantes: Marlon Michael Catota Socasi; Maria Fernanda Ubidia Montaluisa, con el título del Proyecto de Investigación: **“TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO BIDIMENSIONAL”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

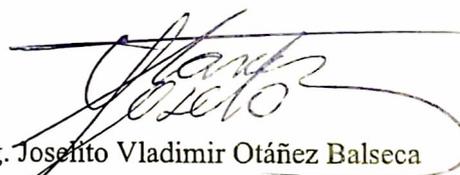
Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Latacunga, 09 de febrero de 2024

Para constancia firman:



Mg. Alexis Isaac Paredes Amaguaya
C.C: 0502928237
LECTOR 1 (PRESIDENTE)



Mg. Josefito Vladimir Otáñez Balseca
C.C: 0502039878
LECTOR 2 (MIEMBRO)



Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera
C.C: 1713491910
LECTOR 3 (MIEMBRO)

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profunda gratitud a la Universidad Técnica de Cotopaxi por su compromiso y la dedicación de los docentes y personal administrativo que han contribuido a mi formación académica. También quiero agradecer a mis padres por su amor inquebrantable, paciencia y sacrificios para hacer posible mi educación. Agradezco sinceramente a mis amigos y seres queridos por su ánimo y comprensión durante los momentos difíciles.

Marlon Catota

Agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi por brindarme la oportunidad de llevar a cabo este proyecto. Su apoyo y los recursos proporcionados fueron fundamentales para lograr este importante logro. A mi madre y mi hermano, por su apoyo incondicional. Gracias por creer en mí y por ser mi ejemplo de perseverancia y dedicación.

Fernanda Ubidia

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, cuyo amor y apoyo incondicional han sido mi pilar durante todo este tiempo. También dedico este trabajo a mi compañera y coautora del proyecto, cuya dedicación, colaboración y amistad han sido invaluableles durante este proceso. Que este trabajo sea un testimonio de gratitud hacia mi familia y mi compañera, quienes han sido mi fuente de fuerza y determinación.

Marlon Catota

Este proyecto está dedicado a mi madre y hermano, cuyo esfuerzo incansable hizo posible que este sueño se convirtiera en realidad. A todas las personas que me brindaron apoyo a lo largo de mi carrera, les dedico este logro. A mi asesor académico, Sergio Chango, le agradezco su guía experta y orientación constante durante todo el proceso, su compromiso y conocimientos enriquecieron significativamente mi trabajo. También quiero reconocer a mi amigo y coautor del proyecto. Su colaboración y amistad fueron clave para superar los desafíos y completar esta importante etapa académica.

So show me, I'll show you- BTS

Fernanda Ubidia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACION
DISEÑO GRÁFICO

TITULO: “TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO BIDIMENSIONAL”

Autor / es:

Catota Socasi Marlon Michael

Ubidia Montaluisa Maria Fernanda

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad presentar productos visuales a través del estudio morfológico de los trajes pertenecientes a los personajes secundarios que participan en la fiesta popular de la Mama Negra de la ciudad de Latacunga celebrada en el mes de septiembre, para ser presentados en un paquete de recursos digitales/ *backgrounds*. Puesto que en la trajería se observó que existe una variedad de elementos visuales de donde se pueden extraer colores y texturas; mismos que se pueden emplear para el diseño atractivo y armónico de productos bidimensionales cuyos usos pueden ser: el *video mapping*, instalaciones, video arte, medios multimedia, impresos, textiles y más. De tal forma que el objetivo principal de la investigación es diseñar *patterns* basados en la indumentaria de los personajes secundarios de la fiesta popular para que sea una fuente de referencia en la creación de contenido visual y puesta en valor de la fiesta. El método de análisis utilizado fue la investigación de campo a partir de un enfoque cualitativo, se recopilación de información por medio de entrevista semiestructurada-cuestionario. También se hizo uso de la metodología de *Design Thinking* para llevar a cabo los objetivos descritos en el proyecto, empezando por el análisis de la indumentaria, a través de criterios vinculados a elementos visuales y el uso de fichas morfológicas para el análisis formal. Posteriormente, estas fichas se emplearon en el bocetaje y construcción de diseños bidimensionales. Después, estos bocetos se digitalizan para crear módulos y diseñar *patterns* con tonalidades monocromáticas. Finalmente, como resultado se obtiene un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* que pueden ser utilizados en *video mapping* y distintas creaciones de contenido visual. En conclusión, los *patterns* creados a partir del análisis de elementos y posteriormente plasmados en un paquete de recursos digitales, contribuyen a la riqueza visual y cultural de la fiesta popular de la Mama Negra.

Palabras clave: diseño bidimensional, *patterns*, Mama Negra, personajes secundarios, fiesta popular, vestimenta.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES ARTS AND EDUCATION
GRAPHIC DESIGN

**TOPIC: “MAMA NEGRA SECONDARY CHARACTERS COSTUMES OF
SEPTEMBER AS A REFERENCE FOR TWO-DIMENSIONAL DESIGN”**

Author:

Catota Socasi Marlon Michael

Ubidia Montaluisa Maria Fernanda

ABSTRACT

The current research project has as purpose to present visual products, through the morphological study of the costumes by belonging to the secondary characters, what participate in the popular Mama Negra festival in the Latacunga city, it held in the September month, for being presented in a digital resources/backgrounds package. Since in the costume, it was observed, which there is a visual elements variety, where can be extracted colors and textures; sames that can be used for the attractive and harmonious design by two-dimensional products, whose uses can be: video mapping, installations, art video, multimedia, printed media, textiles and more. In a way that, the main research aim is to design patterns based on the secondary characters clothing from popular festival, so that it can be a reference source in the visual content creation and festival enhancement. The used analysis method was field research starting at a qualitative approach, the collected information was collected, through a semi-structured interview-questionnaire. It was also made to the Design Thinking methodology use to carry out the aims described in the project, by starting with the clothing analysis, through linked criteria to visual elements and the morphological sheets use for formal analysis. Later, these cards were used in sketching and the two-dimensional designs construction. These sketches are digitized to create modules and design patterns with monochromatic tonalities. Finally, as the result is got a digital resources/backgrounds package, which can be used in video mapping and different visual content creations. In conclusion, the patterns created from the elements analysis and subsequently, they captured in a digital resources package, they contribute to the visual and cultural richness from popular Mama Negra festival.

Keywords: Two-dimensional design, patterns, Mama Negra, secondary characters, popular festival, clothing.



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



CENTRO
DE IDIOMAS

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: **“TRAJES DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LA MAMA NEGRA DE SEPTIEMBRE COMO REFERENTE PARA DISEÑO BIDIMENSIONAL”** presentado por: **Catota Socasi Marlon Michael y Ubidia Montaluisa Maria Fernanda** egresados de la Carrera de: **Licenciatura en Diseño Gráfico**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, Febrero del 2024.

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514



ÍNDICE GENERAL

1.- INFORMACIÓN GENERAL	1
2.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	3
4.- EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
4.1.- Planteamiento del problema.....	3
4.2.- Delimitación del problema.....	5
5.- OBJETIVOS.....	5
6.- ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	7
7.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	8
7.1.- Antecedentes.....	8
7.2.- Marco teórico.....	10
7.3 Diseño Grafico	15
7.4. Cromática.....	20
8.- VALIDACIÓN DE PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	22
9.- METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	23
9.1. Enfoque de la investigación.....	23
9.2. Tipos de investigación	23
9.3. Técnicas de investigación	24
9.4. Metodología del Diseño.....	27
10. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	28
10.1. Análisis de la entrevista dirigida a: Hugo Travez (Confeccionista latacungueño).....	29
10.2. Análisis de la entrevista dirigida a: Dora Bedón (Confeccionista latacungueña).....	29
10.3. Análisis de la entrevista dirigida a: Patricia Salas (Confeccionista latacungueña)	29
10.4. Análisis de la entrevista dirigida a: Consuelo Chango (Confeccionista latacungueña)	29

10.5. Análisis de la entrevista dirigida a: Ing. Carlos García (analista de cultura del Gad municipal de Latacunga).....	29
10.6. Análisis morfológico de los trajes de los personajes secundarios	30
11. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)	46
12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	46
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
14. BIBLIOGRAFÍA	49

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Beneficiarios del proyecto.	3
Tabla 2. Sistema de tareas con relación a los objetos planteados.....	7
Tabla 3. Tipos de repetición.	18
Tabla 4. Matriz de descriptores.	22
Tabla 5. Tabla de personajes considerados para el proyecto.....	31
Tabla 6. Presupuesto para el proyecto.	46

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1. Elementos visuales.	16
Figura 2. Variaciones Direccionales.....	19
Figura 3. Retícula Básica.....	19
Figura 4. Rueda de colores.	20
Figura 5. Perfil de color RGB.	21
Figura 6. Ficha características morfológicas.	25
Figura 7. Ficha características morfológicas.	26
Figura 8. Mapa conceptual Design Thinking.	28
Figura 9. Ficha características morfológicas.	31
Figura 10. Ficha características morfológicas.	33
Figura 11. Ficha características morfológicas.	34
Figura 12. Ficha características morfológicas.	35
Figura 13. Ficha características morfológicas.	36
Figura 14. Ficha bocetos para la construcción de módulos.....	37
Figura 15. Ficha bocetos para la construcción de módulos.....	38
Figura 16. Ficha bocetos para la construcción de módulos.....	38
Figura 17. Ficha bocetos para la construcción de módulos.....	39
Figura 18. Ficha bocetos para la construcción de módulos.....	39

Figura 19. Digitalización Modular/ Patterns.	40
Figura 20. Digitalización Modular/ Patterns.	41
Figura 21. Digitalización Modular/ Patterns.	42
Figura 22. Digitalización Modular/ Patterns.	42
Figura 23. Digitalización Modular/ Patterns.	43
Figura 24. Testear, Video Mapping.....	43
Figura 25. Testear, Video Mapping.....	44
Figura 26. Testear, Video Mapping.....	45
Figura 27. QR para descarga de recursos.	45

1.- INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto:

Trajes de los personajes secundarios de la Mama Negra de septiembre como referente para diseño bidimensional.

Fecha de inicio: Mayo 2023

Fecha de finalización: Enero 2024

Lugar de ejecución:

Parroquia: Eloy Alfaro

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Unidad académica que auspicia:

Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Proyecto de investigación Vinculado: El video mapping como fortalecimiento de la identidad cultural en la ciudad de Latacunga, desde la percepción de los personajes de la fiesta de la Mama Negra.

Equipo de Trabajo:

Tutor: Mg. Sergio Chango

Investigadores: Catota Socasi Marlon Michael, Ubidia Montaluisa Maria Fernanda.

Área de Conocimiento: Artes y Humanidades

Línea de investigación: Cultura, arte, diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad

Sub líneas de investigación de la Carrera:

- Diseño aplicado a investigación y gestión histórica-cultural
- Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro.

2.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Esta investigación tiene como propósito analizar desde el diseño los conceptos gráficos y patrones modulares extraídos de la indumentaria de los personajes de la fiesta de la Mama Negra de septiembre. Se busca lograr un mayor agrado, además de reconocimiento, preservar el legado y orgullo cultural, así como dar relevancia a las raíces étnicas y culturales presentes en la ciudad de Latacunga.

En función al diseño bidimensional se pretende estudiar los diferentes elementos visuales como son: la forma, que ayuda a la identificación de los objetos en nuestra percepción; la medida, en donde se habla sobre términos de magnitud y pequeñez de un objeto; el color, que corresponde a las variaciones cromáticas y tonales y la textura, que se refiere a la cercanía en la superficie de una forma, esta puede ser plana, decorada, suave o rugosa y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista; presentes en la indumentaria tradicional de los personajes de la fiesta popular, mismos que servirán como guía para generar nuevos recursos gráficos.

Contribuir a la información sobre el diseño bidimensional con la cual se han desarrollado patrones y estilos visuales distintivos que se aplican en la decoración de objetos, vestimentas, artefactos y elementos arquitectónicos. Estos diseños suelen estar inspirados en símbolos, iconografía y motivos culturales específicos. El aporte del proyecto se basa en analizar las características estéticas y simbólicas de los personajes de la fiesta de la Mama Negra, incluyendo su vestimenta, máscaras, abalorios, texturas, formas y otros elementos distintivos, para poder incorporarlos de manera adecuada combinando investigación, documentación y deconstrucción.

Por tal razón, el proyecto se dirige hacia los residentes de la ciudad de Latacunga, así como también a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la UTC y artistas visuales, quienes se beneficiarán al disponer de una amplia variedad de *patterns* representativos basados en la indumentaria de la fiesta de la Mama Negra a partir de propuestas creativas, dando importancia a la cultura y tradiciones populares. También, a partir de las mismas se evidenciará un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* con tendencias contemporáneas atractivas y perdurables para los espectadores, mismo que servirá como punto de referencia conceptual para la posible creación de proyectos como: *video mapping*, instalación, video arte, multimedia, impresos, textiles, entre otros.

En este contexto, la utilidad práctica del proyecto es la creación de *patterns*, que permitan relacionar y crear diseños duraderos que puedan ser aplicados en distintos productos gráficos, destinados para los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la UTC y artistas visuales que buscan dinamizar sus proyectos con este tipo de recursos; con el propósito de generar valoración y satisfacción, respecto a que en ellos se expresan diversos aspectos propios de la fiesta popular, logrando revalorizar y fortalecer las tradiciones del sector.

3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1.

Beneficiarios del proyecto.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	
Beneficiarios Directos	Beneficiarios Indirectos
Población de los sectores a investigar referente a la Mama Negra.	Universidad Técnica de Cotopaxi. Estudiantes de la UTC.

Fuente: Catota y Ubidia (2024).

4.- EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

4.1.- Planteamiento del problema

La Fiesta de la Mama Negra es una celebración tradicional arraigada en la cultura y comunidad, que ha sido transmitida de una generación a otra. Sin embargo, en los últimos años se ha observado una preocupante disminución en el interés y la participación en esta festividad emblemática.

Según una investigación realizada entre los años 2017 y 2018 en el cantón Latacunga, segmentó tres grupos de estudio (adulto mayor, adulto y adolescentes), arrojando los siguientes resultados:

- El 86,7% de la muestra conocen el origen de la Mama Negra, mientras que el 13,3% restante

lo desconocen y solo la presencian por una aceptación social.

- El 62,2% de latacungueños no ha participado en las comparsas de la Mama Negra.
- El 53,3% de encuestados se sienten identificados con la fiesta, pero al mismo tiempo un 75,6% del porcentaje total admite haber perdido el interés por la fiesta de la Mama Negra.
- El 60,34% perdió el interés desde el año 2013 optando por salir de la ciudad y realizando otras actividades aludiendo que la fiesta es una distracción banal, desfilan comparsas repetitivas, sin sentido y ajenas a la localidad.
- El 64,4% considera que no se mantiene la tradición ni la esencia propia de la Mama Negra, así mismo que la vestimenta tradicional de las comparsas se va modificando con el tiempo (Herrera, 2020).

Una de las razones principales de la pérdida de interés y participación en esta fiesta popular es la falta de conexión e identificación con esta manifestación cultural. Con el paso del tiempo, los cambios sociales y la influencia de la globalización, las nuevas generaciones se encuentran cada vez más alejadas de sus raíces culturales y tradiciones locales. Esto ha llevado a una disminución en la valoración y comprensión de la importancia de la Mama Negra como símbolo de identidad.

Según Masapanta (2019), un contenido visual que sustente y evidencie los procesos que ha experimentado un lugar aportará a refrescar y nutrir la memoria y sobre todo difundir los aspectos relevantes del sector a las nuevas generaciones.

Es importante considerar la escasa adaptación de la Fiesta de la Mama Negra a las necesidades y preferencias actuales. En un mundo cada vez más dinámico y cambiante, es fundamental que se empleen formas de mantener viva la tradición, al mismo tiempo que se incorporan elementos y enfoques que resulten atractivos.

Según Zambrano (2020), es posible emplear el diseño gráfico como parte del incentivo hacia la conciencia de identidad cultural de un pueblo. Utilizar el diseño bidimensional inspirado en esta celebración como una estrategia para despertar el interés de las nuevas generaciones. Mediante la creación de *patterns* atractivos, modernos y llamativos, se puede generar una conexión con la festividad. Estos diseños plasmados en el paquete de recursos digitales/*backgrounds* podrían ser utilizados en diversos medios; una forma en la que se puede destacar la belleza y cultura de la fiesta es mediante la creación de nuevos productos visuales que sean

atractivos para la comunidad, a través del uso de las nuevas tecnologías se pueden crear proyecciones de *video mapping*, así como también pueden ser usados en: multimedia, video arte, instalaciones, impresos, textiles, entre otros. Para aportar a la riqueza visual y cultural de la fiesta popular de la Mama Negra.

4.2.- Delimitación del problema

La Fiesta de la Mama Negra, arraigada en la tradición y comunidad de Latacunga, ha experimentado una preocupante disminución en el interés y la participación en los últimos años. Esta disminución se relaciona con la falta de conexión con esta manifestación cultural, principalmente entre las nuevas generaciones, resultado de cambios sociales, influencia de la globalización y una percepción de falta de adaptación a las preferencias actuales.

Además, se evidencia una ausencia de innovación y actualización en los aspectos estéticos de la festividad, lo que ha generado una percepción de obsolescencia y falta de relevancia. Esta falta de adaptación y renovación ha llevado a que sea percibida como algo desactualizado y poco atractivo, especialmente para los adolescentes, quienes no se sienten identificados con la fiesta popular de la Mama Negra.

La delimitación identifica la necesidad de emplear estrategias innovadoras para mantener viva la tradición de la Mama Negra, incorporando elementos visuales atractivos y modernos, como el diseño gráfico bidimensional. Se destaca la importancia de la creación de *patterns* atractivos y llamativos que serán utilizados en diversos medios, como *video mapping*, multimedia, impresos y textiles, para que puedan generar un nuevo enfoque hacia la festividad, especialmente para los jóvenes.

Formulación del problema

A partir de la problemática surge la interrogante, ¿Cómo diseñar *patterns* basados en los trajes de los personajes secundarios de la Mama Negra de septiembre?

5.- OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar *patterns* basados en la indumentaria de los personajes secundarios de la Mama Negra de septiembre a través del desarrollo de un paquete de recursos digitales/*backgrounds* que sea punto referencial para la creación de contenido visual y puesta en valor de la fiesta.

Objetivos específicos

- Identificar los elementos visuales de la fiesta de la Mama Negra de septiembre para la comprensión de su significado e importancia.
- Analizar los elementos visuales extraídos de la vestidura de los personajes secundarios de la Mama Negra, para el bocetaje de módulos.
- Diseñar *patterns* inspirados en la fiesta de la Mama Negra para su posterior aplicación en un paquete de recursos digitales/*backgrounds* que sean atractivos y respetuosos culturalmente.

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

Tabla 2.

Sistema de tareas con relación a los objetos planteados.

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de Verificación
1.- Identificar los elementos visuales de la fiesta de la Mama Negra de septiembre para la comprensión de su significado e importancia.	Investigación bibliográfica sobre personajes secundarios. Entrevistar a experto y confeccionistas (artesanos que confeccionan los trajes).	Documentos escritos sobre las prendas, los elementos visuales de las mismas y su aporte en la festividad.	Técnica: Observación de campo Instrumento: Entrevista semiestructural -cuestionario.
2.- Analizar los elementos visuales extraídos de la vestidura de los personajes secundarios de la Mama Negra, para el bocetaje de módulos.	Analizar los elementos visuales extraídos de la vestidura de los personajes de la Mama Negra a través de una ficha morfológica. Generación de bocetos a partir de los elementos extraídos de la vestimenta.	Ficha de los elementos característicos que componen la vestidura de los personajes de la Mama Negra. Prototipos de composiciones modulares a partir de la investigación.	Técnica: Observación y registro fotográfico Instrumento: Ficha de características morfológicas. Técnica: Ilustración digital Instrumento: Ficha de composiciones modulares, prototipado.

<p>3.- Diseñar <i>patterns</i> inspirados en la fiesta de la Mama Negra para su posterior aplicación en un paquete de recursos digitales/<i>backgrounds</i> que sean atractivos y respetuosos culturalmente.</p>	<p>Diseño de <i>patterns</i> para un paquete de recursos digitales/<i>backgrounds</i>.</p>	<p>Diseño de <i>patterns</i> y estructuras bidimensionales.</p>	<p>Metodología <i>Design Thinking</i></p>
---	--	---	--

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

7.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

7.1.- Antecedentes

Considerando el proyecto denominado como “*El diseño como soporte de la identidad en la Cultura Clásica Contemporánea*” de la autora González (2016) cuyo objetivo es demostrar como la cultura clásica contemporánea utiliza el diseño (no refiriéndose únicamente al diseño gráfico sino a todo tipo de diseño) como medio para expresar la herencia e identidad cultural de determinados países europeos y latinos herederos directos de la cultura del mediterráneo clásico. El diseño de productos gráficos, industriales, de interiores, entre otros, ha sido utilizado como reflejo de la realidad, de la sociedad y de la cultura. Como resultado la identidad cultural queda materializada en los diseños que crean los artistas, en las formas, los colores, materiales e inclusive en las técnicas creativas que utilizan para plasmar sus tradiciones. Por su parte el proyecto identificado como “*El diseño gráfico como soporte de significados en las identidades culturales*” de las autoras Vázquez y Villar (2020) cuyo objetivo fue generar una reflexión sobre como el diseño gráfico ayuda en la construcción de la identidad cultural proporcionando un significado a los productos gráficos, de tal forma que estas creaciones tienen la capacidad de transmitir un mensaje de pertenencia a la comunidad. Como resultado las autoras concluyen que el diseñador desde su rol de comunicador visual puede ayudar a construir y revalorizar el

significado de identidad cultural. El diseñador gráfico puede relacionarse, observar e investigar para interpretar esta información y producir diseños que guarden los rasgos propios: la identidad y la cultura de un lugar. Los proyectos estudiados pretenden ser utilizados como guía y prueba de que, desde el diseño, desde la creación de elementos bidimensionales se pueden construir mensajes que se vuelvan relevantes para la comunidad latacungueña, con el propósito de generar un medio visual que materialice y plasme las tradiciones de la fiesta popular de la Mama Negra.

Vallejo (2016) llevó a cabo un proyecto denominado "*Análisis iconográfico Cacha para la creación de un libro de composiciones, para aplicaciones contemporáneas*", donde se menciona la falta de información sobre la cultura Cacha, lo que resulta en una pérdida de conocimiento sobre la vida, tradiciones, vestimenta, arte e historia de esta comunidad. El propósito fue analizar la iconografía Cacha y diseñar un libro de módulos que empleara la simbología ancestral en diseños modernos. El objetivo principal fue el de revalorizar la cultura de la comunidad. La metodología empleada incluyó la observación y la fotografía para el registro de imágenes de las vestimentas tradicionales de Cacha, identificando los distintos elementos visuales como el color, la textura, formas, entre otros presentes en las prendas. Así también, se llevó a cabo entrevistas con expertos que conocen sobre la iconografía textil de la comunidad y con residentes para considerar su conocimiento sobre las prendas. Como resultado, se ideó un libro de composiciones que detalla el significado de los iconos y sus posibles aplicaciones en diversos objetos como carteras, lámparas, sacos, vasos, cojines, patines, mochilas, vestidos, cuadernos y aretes, con el fin de preservar la cultura. Para concluir la creación de este libro sirve como referencia de que una correcta aplicación de *patterns* en distintos objetos, extraídos de la vestidura tradicional, puede fomentar la identidad cultural de los pueblos indígenas, ofreciendo nuevas creaciones bidimensionales en donde se fusione lo ancestral con las nuevas generaciones. El estudio pretende ser utilizado para evaluar la viabilidad de la creación de un paquete de recursos digitales/ *background* que sirva como punto base de las distintas aplicaciones que se le pueda dar, crear una nueva intención y a partir del mismo otras personas puedan tomarlo para crear nuevo contenido que destaque las raíces étnicas de la fiesta popular del pueblo latacungueño.

Tomando en cuenta el proyecto denominado “*Diseño de módulos iconográficos basados en la vestimenta de la chola latacungueña para aplicarlos en textiles*” de la autora Gualpa (2020), quien expone que la presencia de productos extranjeros hace que los latacungueños dejen de apreciar sus productos y la cultura local, especialmente las generaciones actuales no conocen o ignoran los productos artesanales (como la indumentaria típica presente en las fiestas populares de Latacunga) lo que genera desconocimiento y desinterés en la identidad cultural y tradicional. El objetivo del proyecto fue a través de técnicas de investigación identificar la indumentaria de uno de los personajes de la fiesta de la Mama Negra, la chola latacungueña, para posteriormente analizarla y usarla de inspiración en la creación de patrones aplicables en productos textiles. La metodología utilizada en primera etapa fue la observación, para la recolección de datos como los locales de alquiler que se dedican a la venta o alquiler de este traje, posteriormente se realizó el registro fotográfico con sus respectivos accesorios, así mismo, se entrevistó a los artesanos que compartieron sus conocimientos sobre el traje típico estudiado, también, se realizó el correspondiente análisis morfológico de las prendas para estudiar sus elementos visuales, como resultado se crearon diversas estructuras de repetición aplicables en indumentaria femenina. El resultado de esta investigación fue la creación de indumentaria femenina decorada con una serie de patrones y estructuras llamativas que reflejan la riqueza de la identidad cultural de la indumentaria tradicional usada en las fiestas populares de Latacunga. En conclusión, el estudio de elementos visuales extraídos del traje típico de la cholita, personaje secundario de la Fiesta de la Mama Negra permitió desarrollar indumentaria femenina que ayuda a promover la identidad cultural de Latacunga, mediante los módulos creados a partir de los elementos visuales extraídos de la fiesta popular se entiende que es posible la creación de *patterns* nuevos que llamen la atención y creen el sentido de pertenencia a la cultura latacungueña mediante los mismos.

7.2.- Marco teórico

7.2.1-La celebración de la Mama Negra

La fiesta de la Mama Negra es, en esencia, una festividad popular expresada mediante la devoción religiosa hacia la virgen de la Merced, celebrada en el cantón de Latacunga.

Se identifica a la fiesta, que desde tiempos inmemorables se realizaba hasta la década de los años sesenta del siglo pasado, como un número más de las celebraciones a la Virgen de Mercedes. Se la conocía con diferentes nombres populares, como: “Fiesta de la Virgen de

Mercedes, Fiesta de la Mama Negra, Fiesta de la Capitanía, Fiesta de la Trajería, Mama Negra de los Tiznados y Mama Negra de los Blancos” (Karolys y Ubilla, 2007, p. 90).

Según Karolys, M. (2005) manifiesta que: “Respecto al origen del hecho folclórico denominado la Mama Negra o la Santísima Tragedia, que se efectúa en la ciudad de Latacunga, como acto de generación a la Virgen de las Mercedes, el 24 de septiembre de cada año, dos corrientes. La primera, lo fija en los tiempos precolombinos, la segunda, en la época del coloniaje español, insinuando, inclusive, la posibilidad de una total procedencia hispana” (p. 77).

La fiesta popular de la Mama Negra celebrada en Latacunga en el mes de septiembre se considera una celebración híbrida, cuenta con elementos religiosos pues los devotos celebran a la virgen de la Merced, pero así mismo mantiene las raíces de la época precolombina, fusionando culturas y tradiciones en una festividad única que manifiesta su diversidad a través de música, bailes, comparsas, canciones, comida y más.

Fechas de celebración

Según Avilés, E., (s.f.) miembro de la Academia Nacional de Historia del Ecuador, en la Enciclopedia del Ecuador, la fiesta se celebra en dos fechas distintas, la primera en los días 23 y 24 del mes de septiembre, que festejan a la Virgen de las Mercedes, esta fiesta es organizada por las personas de los barrios de la Merced y el Salto; identificada por los propios latacungueños como “La Mama Negra de los Cholos”, aunque es la más popular, es la menos conocida. La otra fecha es celebrada en el mes de noviembre, en homenaje a la independencia de la ciudad de Latacunga, contando en este caso con la participación de instituciones públicas y privadas.

Además, encontró que en ambas celebraciones el objetivo es homenajear a la Virgen de las Mercedes por su protección. Sin embargo, en los últimos años se ha observado que la fiesta celebrada en septiembre es conocida mayormente por las personas de la ciudad que participan en las comparsas ya que no existe demasiada publicidad sobre la misma, lo contrario que sucede con la fiesta de noviembre que es popular a nivel nacional e internacional, ya que, a más de ser un evento de devotos, es un atractivo turístico por la publicidad que recibe.

Por esta razón se entiende que popularmente se identifica a las fiestas: la de septiembre como “La Mama Negra de los Cholos” y la de Noviembre como “La Mama Negra de los Blancos”, al ser la de septiembre en los días 23 y 24 organizada por las vivanderas, devotos y donantes de

los barrios del centro de la ciudad y la segunda organizada por las autoridades municipales quienes eligen a los personajes siendo éstos personas que destacan en la ciudad.

7.2.2- Personajes secundarios

Según Karolys, M. y Ubilla, J. (2008) manifiestan a algunos de los personajes participes de la fiesta de la Mama Negra, siendo los siguientes:

- **Huaco**, personaje que es representado por un hombre, en sus manos porta una vara de chonta y una calavera de venado, pintadas de la misma forma que su máscara; estos instrumentos los utiliza al momento de realizar las limpias que por creencia popular se presume que curan el “mal de espanto”.
- **Chola – o**, es un personaje mestizo puede ser mestizo de: indio y negro , de indio y blanco o de las tres sangres a la vez, pero con predominio indígena. En la fiesta de la Mama Negra, se les identifican como “Cholas” al grupo de mujeres que llevan las ofrendas durante el desfile.
- **Negro ashanga**, personaje que participa en la fiesta de la Mama Negra, carga en sus espaldas ashangas, que contienen los dones de las jochas, son representados por hombres robustos y se les observa después de cada personaje principal. Con el pasar de los tiempos, los Negros Ashangas llegaron a opacar el papel protagónico que tenía el “Tayta Negro”, extinguiendo la participación de éste en la fiesta.
- **Capariche**, es un personaje “no original” que participa en la Mama Negra introducido en la década de los años sesenta, representa a los barrenderos indígenas llamados también “huangudos” debido a la trenza larga que tenían hecha con su cabello. Van de un lado a otro durante todo el desfile barriendo las calles de Latacunga con una escoba de retama, y cuando la situación lo amerita, se acercan a los espectadores para barrerles los pies y abrir cancha, haciéndoles retroceder para que se desarrollen con normalidad los actos.
- **Negro champucero**, personaje representado por hombres que van junto al personaje de la Mama Negra y la única función que cumplen es repartir el champús a los espectadores de ahí el nombre de champucero, que llevan en un balde con la ayuda de un cucharón.

- **Negros loeros**, personaje representado por hombres que tienen la habilidad de declamación para repetir e improvisar coplas de cuatro versos, referidas a motivos sociales, políticos, religiosos o personales, siempre con sentido humorístico y picaresco, ya que su función es divertir a los espectadores.
- **La yumbada** o los yumbos, en el idioma quichua significa danzante, que es el personaje representado por un hombre que participa danzando durante el desfile.

7.2.3. Fiestas populares

Para Ramírez, Y. (2015) “Las fiestas populares tradicionales, son una muestra característica de la cultura y por ende de la identidad cultural. Constituyen un suceso de obligada mirada en el tiempo, una visión integral como catalizadora de las expresiones identitarias” (p. 1). Mientras que por su parte Valarezo, J. (2009) considera que la fiesta popular se halla en una posición particular pues es una manifestación flexible en el sentido que permite incorporar una variedad de elementos dejando como resultado momentos mágicos, solemnes o desenfrenados que renuevan la identidad de los pueblos (p. 9).

Las fiestas populares, como la fiesta celebrada en honor a la virgen de La Merced en el mes de septiembre conocida también como La fiesta de la Mama Negra, enmarcan las tradiciones, es una manifestación de la cultura de un lugar. En el caso de estudio, esta celebración popular enmarca las tradiciones y las expresiones de identidad del pueblo latacungueño, entre música, baile y el desfile de coloridos trajes crean momentos mágicos que perduran a través del tiempo y renuevan la identidad de Latacunga.

Indumentaria e identidad

En sus argumentos Henao, S. (2007) destaca que en sus inicios el propósito de la indumentaria era el de cubrir el cuerpo, en la actualidad ya no cumple únicamente esa función, sino que, actúa como un diferenciador dentro del entorno y como comunicador social, también forma parte de la identidad de los pueblos pues plasma sus valores y conocimientos heredados. Por otra parte, también se entiende que “la indumentaria también es vista como una manera de representar la cultura de los diversos pueblos esta es elaborada por las mismas personas y es un elemento material en la cual plasman diversos factores que los hace únicos” (González, A., 2022, p. 23).

A través del tiempo la indumentaria paso a tener un papel significativo de identidad, por esto mismo se entiende que la trajería que portan los personajes secundarios de la fiesta popular de

Latacunga plasman los valores, la identidad y la cultura del pueblo Latacungueño ya que para confeccionarlos como se realizan en la actualidad han sufrido cambios significativos que se relacionan con las vivencias y el contexto social entre las personas participantes de la fiesta y las personas encargadas de confeccionarlos.

Fiestas populares y diseño

Según Llerena (2001), las fiestas populares son un espacio sociocultural idóneo donde se evidencian las interacciones culturales entre los diferentes grupos sociales que participan desde posiciones distintas: los sectores populares, a través de sus prácticas culturales, y los sectores oficiales, que reglamentan, promocionan, o administran esta celebración.

Simultáneamente, el libro *La fiesta popular tradicional del Ecuador* elaborado por Pereira (2009) afirma: “La fiesta como un fenómeno social y cultural muestra una gran diversidad de expresiones e interpretaciones. Éstas dependen fundamentalmente de la diversidad y heterogeneidad social, lingüística, étnica y cultural de los pueblos y sociedades que la celebran” (p.2).

Las fiestas tradicionales comprenden un fenómeno social y cultural en el que participan diversos grupos sociales que pueden expresarse y contribuir a las distintas prácticas culturales ligadas a la diversidad étnica y cultural de los pueblos. Las manifestaciones culturales son una representación de diferentes aspectos de la sociedad.

En contraste para Mendoza (2014), el diseño gráfico es una disciplina humanística y social, es el arte de crear, idear y ejecutar las comunicaciones visuales que sean necesarias para resolver una situación humana. Igualmente, Caselli, Costa (2014), menciona que el diseño gráfico ha tenido una evolución, y hoy es fundamentalmente, comunicación visual.

Por lo tanto, se puede deducir que una de las fuentes de inspiración para los diseñadores desde el punto de vista netamente gráfico son las prácticas culturales relacionadas a grupos sociales diversos para generar productos gráficos que comuniquen visual y correctamente estas mismas manifestaciones, donde se proponen rescatar y/o dar a conocer estos fenómenos culturales.

Identidad cultural con relación al diseño

Todo proceso de preservación y rescate de la identidad de una sociedad es un acto de comprensión y de individualización que crea una memoria colectiva formada de ideas y creencias que dinamizan el alma de una cultura, imprimiéndole siempre una fisonomía propia (Colombres, 2010).

Esa identidad es el legado directo de la cultura en la que hemos nacido, vivido y donde nuestra personalidad toma sentido de pertenencia; y cuyo cúmulo de conocimientos se han transmitido a través de las generaciones (Halperin, 2018).

De la misma forma, (Vallejo, 2003) considera: “La identidad cultural generalmente está asociada a los modos y estilo de vida que permiten reconocer a una cultura en el tiempo. Es posible observar entonces que la identidad cultural es un tipo de identidad colectiva” (p.44).

En los distintos campos del diseño, así como en cualquier tipo de manifestación, la forma en la que las personas perciben el mundo es influido por la época y la cultura. De esta forma y así como en otras expresiones artísticas se puede indicar que el diseño tiene áreas consideradas netamente técnicas, así como otras llamadas populares. Las cuales pueden estar ligadas a la identidad de una sociedad, pues el diseño inspirado en estas prácticas culturales crea productos gráficos como forma de expresión social que pueden ser utilizados por cualquier persona interesada para darle distintos usos.

7.3 Diseño Grafico

Según Bustos (2012), menciona que el diseño gráfico implica la conceptualización, creación, presentación y realización de representaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a audiencias definidas, utilizando herramientas industriales para su difusión. Mientras que Gordon, B., & Gordon, M. (2007) argumentan que la importancia del diseño en las formas contemporáneas de comunicación ha experimentado una revolución debido al impacto de la digitalización en el ámbito comunicacional. La digitalización de elementos como audio, vídeo, texto e imágenes incremento la interacción en los medios, posibilitando a los expertos colaborar en diversos campos de trabajo. Esto genero un cambio en los procedimientos de los diseñadores, quienes tuvieron que adentrarse en una amplia diversidad de procesos de producción. Sin embargo, según Mayén, E. G. (2020), menciona que se podía posicionar al diseñador gráfico como un artista visual que posee conocimientos y destrezas técnicas para representación gráfica.

Elementos de diseño

Según Wong (2014) indica que tomar elementos individualmente puede parecer abstracto, pero al combinarlos definen la estructura específica y la sustancia de un diseño. Para este proyecto se utilizará los elementos visuales que se describen a continuación:

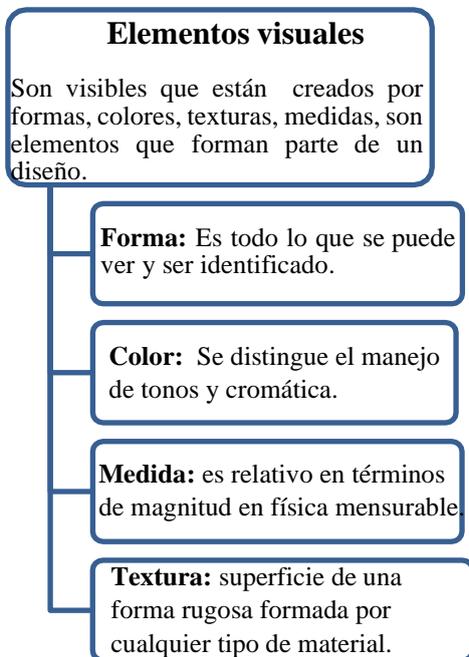
Elementos visuales

Wong (1995), declara que un objeto bidimensional posee color y textura y estos son determinados por los materiales que se usa y la forma en la que se usan. Entonces, los elementos visuales que corresponden a: forma, medida, tamaño, color y textura son la parte predominante del diseño puesto que es lo que vemos.

Para el proyecto es indispensable considerar al grupo de elementos visuales, ya que para construir diseños bidimensionales se toma como inspiración la forma, el tamaño, el color y la textura encontrados en la indumentaria de los personajes secundarios que participan en la fiesta de la Mama Negra.

Figura 1.

Elementos visuales.



Fuente: Wong, Fundamentos del diseño (1995).

7.3.1 ¿Que son los patrones de diseño?

También conocido como mosaicos, son utilizados en muchas formas habituales del arte decorativo, con este pequeño antecedente se define al teselado como una pieza de un mosaico, el cual constituye un patrón de formas los mismos que cubre un plano, estos deben cumplir dos requisitos que no exista la superposición de figuras y que no queden espacios vacíos (Lupton, 2016).

Patrones mediante el Módulo

Módulos

“Los módulos constituyen un tipo especial de limitación. Un módulo es un elemento compacto integrado dentro de un sistema o de una estructura más grande” (Lupton, E. y Phillips, J. C., 2016, p. 386).

De la misma forma Ledesma (2002), señala que cuando un diseño ha estado combinado por un montón de formas iguales o semejantes entre sí, son formas unitarias o módulos.

Se coordinan módulos entre sí para formar supermódulos o módulos combinados. Se puede recurrir a la repetición para crear *patterns*, los cuales pueden ser aplicados en el diseño. En el contexto del diseño gráfico, el manejo de *patterns* se vuelve esencial, ya que se pueden apreciar una amplia variedad de ellos en cada manifestación gráfica.

Como lo expone Wong (1995) el módulo está conformado por submódulos y estos pueden convertirse en supermódulos si se agrupan.

Submódulos: son componentes más pequeños que componen un módulo y se utilizan en repetición dentro de un diseño.

Supermódulos: son formas más grandes que resultan de la organización de módulos en un diseño, las cuales luego se utilizan repetidamente.

Estructura modular

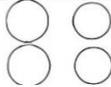
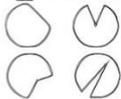
Para Wong (2008), la repetición de módulos es una práctica común en el diseño, consistente en emplear la misma forma más de una vez. Esta reproducción de módulos representa el procedimiento más habitual en el diseño, aportando una sensación inmediata de equilibrio y cohesión.

Wong nos explica que, al repetir una figura, se genera una nueva forma que es estéticamente atractiva y la cual puede ser utilizada para crear distintos diseños. A continuación, se muestra las formas de repetición que se utilizara en el proyecto:

Diversas formas de repetición en diseño:

Tabla 3.

Tipos de repetición.

TIPO	DEFINICIÓN	REPRESENTACIÓN
Repetición de figuras	Las figuras son siempre elementos más importantes y se repiten indistintamente de los tamaños, colores y formas.	
Repetición de tamaño	Esto solo es posible cuando las formas son parecidas o repetidas.	
Repetición de color	Las formas pueden variar en formas y tamaño, pero el color seguirá siendo el mismo.	
Repetición de dirección	Esto sólo es factible si las formas indican un claro sentido de dirección.	
Repetición de posición	Se alude a cómo se ordenan las formas conforme a una estructura.	

Fuente: Wong, Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional (1995).

La repetición de todos los módulos que conforman el diseño es algo bastante común. Cuando se repite un solo elemento de forma homogénea puede crear un efecto de organización y armonía. Por lo tanto, los distintos tipos de repetición descritos anteriormente fueron seleccionados para ser aplicados en el proyecto.

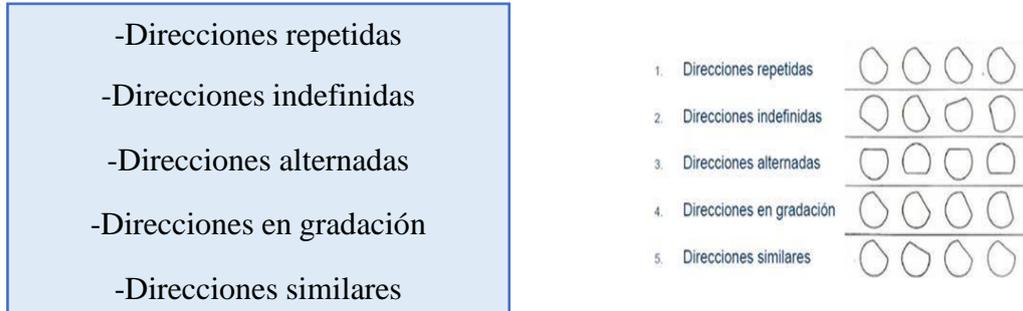
7.3.2. Variaciones Direccionales:

Las figuras repetitivas tienen la capacidad de sugerir grados de dirección, para crear nuevas composiciones y que estas no se tornen monótonas y recurrentes es pertinente aplicar también las distintas variaciones direccionales que se mostraran a continuación:

Tenemos diferentes tipos de repeticiones de variaciones direccionales los cuales son:

Figura 2.

Variaciones Direccionales.



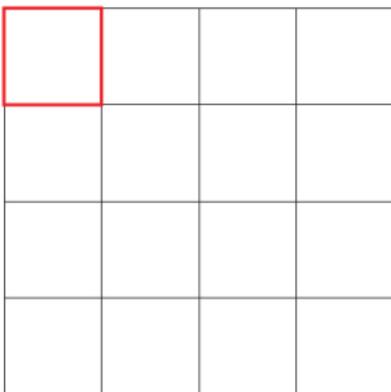
Fuente: Fundamentos del diseño de Wucius Wong (2014).

La Retícula Básica para módulos

Wong (2008) señala que este tipo de retícula se utiliza en los módulos de repetición. Se compone de líneas que se cruzan en direcciones verticales y horizontales, generando áreas cuadradas uniformes en todas las direcciones. Esta configuración permite la formación de módulos proporcionados, ya sea en la parte superior, inferior, izquierda o derecha.

Figura 3.

Retícula Básica.



Fuente: Fundamentos del diseño de Wucius Wong (2014).

Tomando en consideración lo anterior, la retícula básica fue la seleccionada para la creación de módulos en este proyecto puesto que se requiere elaborarlos de manera proporcionada ya que servirán para crear posteriormente *patterns* que sean atractivos visualmente.

7.4. Cromática

Para Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016) el color capaz de transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información. El color es útil para diferenciar y para establecer conexiones, para destacar y también para esconder ciertos elementos (p. 172).

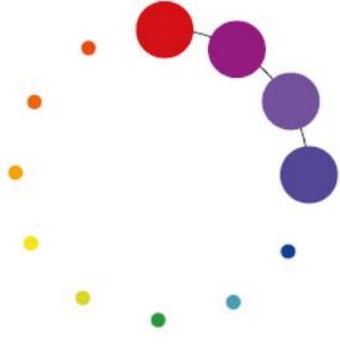
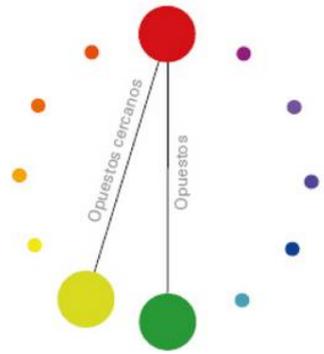
La comprensión de la cromática y su correcta aplicación no solo impulsa la estética y la creatividad, además de esto tiene impacto en cómo se percibe. El utilizar correctamente la cromática ayuda a crear propuestas visuales únicas y atractivas.

La rueda de los colores

La rueda de colores representa las relaciones entre diferentes tonalidades. Es una herramienta útil para comprender la mezcla de colores y elegir la gama adecuada para transmitir correctamente un mensaje visual. A continuación, se describen los esquemas de colores a utilizar en el proyecto:

Figura 4.

Rueda de colores.

		
<p>-Colores monocromáticos</p> <p>Es un esquema de color que se compone de distintas versiones de un mismo color, lo que le da una apariencia armoniosa.</p>	<p>- Colores análogos</p> <p>Son esquemas de color que se construyen a partir de tonos que ocupan posiciones contiguas en la rueda de colores y presentan diferencias cromáticas mínimas.</p>	<p>- Colores complementarios</p> <p>Aquellos colores que son opuestos uno del otro en la rueda de colores (también se pueden usar los colores opuestos cercanos), se consiguen combinaciones sutiles.</p>

Fuente: Lupton, E. & Phillips, J. C. Diseño Gráfico: nuevos fundamentos el diseño (2016).

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Modelos de color

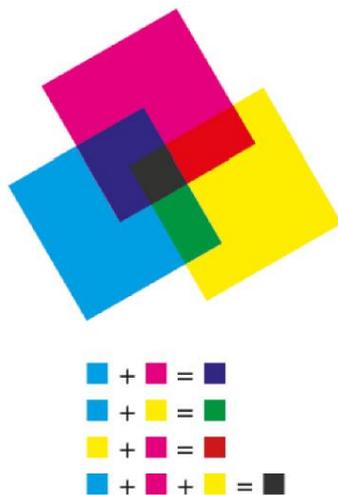
Son sistemas conceptuales que describen la forma en que los colores son representados y percibidos en diversos medios, como dispositivos electrónicos, impresoras, entre otros. Estos modelos proporcionan un marco para la creación, visualización y reproducción de colores. El perfil de color escogido para la creación del producto en este proyecto fue el perfil de color RGB, más adelante se detalla el mismo.

Perfil de color RGB

“RGB es el sistema aditivo utilizado para diseñar en pantalla. Combina porcentajes de luz roja, verde y azul para generar los colores del espectro. Cuando se mezclan con intensidad plena se obtiene blanco” (Lupton, E. y Phillips, J. C., 2016, p.185).

Figura 5.

Perfil de color RGB.



Fuente: Lupton, E. & Phillips, J. C. Diseño Gráfico: nuevos fundamentos el diseño (2016).

8.- VALIDACIÓN DE PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

Tabla 4.

Matriz de descriptores.

MATRIZ DE DESCRIPTORES			
Objetivos Específicos	Preguntas de investigación	Informantes claves (fuentes de información)	Técnicas e Instrumentos a utilizar
1.- Identificar los elementos visuales de la fiesta de la Mama Negra de septiembre para la comprensión de su significado e importancia.	¿Cuáles son los elementos visuales que se encuentran en la indumentaria de los personajes secundarios de la Mama Negra?	Investigación bibliográfica. Entrevista a expertos (confeccionistas e historiador).	Entrevista semiestructural-cuestionario. Observación y registro fotográfico
2.- Analizar los elementos visuales extraídos de la vestidura de los personajes secundarios de la Mama Negra, para el bocetaje de módulos.	¿Qué elementos visuales se pueden extraer de la indumentaria de los personajes secundarios de la Mama Negra para la creación de bocetos?	La vestidura de los personajes de la Mama Negra.	Observación y registro fotográfico Ficha de características morfológicas. Ficha de composiciones modulares, prototipado.

<p>3.- Diseñar <i>patterns</i> inspirados en la fiesta de la Mama Negra para su posterior aplicación en un paquete de recursos digitales/<i>backgrounds</i> que sean atractivos y respetuosos culturalmente.</p>	<p>¿Cuáles son las fases que se seguirán para el desarrollo del paquete de recursos digitales/<i>backgrounds</i>?</p>	<p>Documentos sobre la metodología a utilizar de <i>Design Thinking</i></p>	<p>Metodología <i>Design Thinking</i></p>
---	---	---	--

Fuente: Catota y Ubidia (2024).

9.- METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

9.1. Enfoque de la investigación

Enfoque Cualitativo

Herrera (s.f.), aporta que “Una investigación de diseño se basa a partir de observaciones que son: entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video” (p.4). Mientras que Hernández, Fernández y Baptista (1991) mencionan que el enfoque cualitativo se lo utiliza para obtener datos que se puedan desarrollar sin ninguna medición numérica, así obtenido un análisis estadístico por los métodos de recolección de datos.

De esta forma se empleará el enfoque cualitativo que permitirá la recolección de datos dentro los locales de alquiler, para esto debemos acercarnos a la fuente de información, en este caso las personas que confeccionan alquilan o venden la trajería usada en la fiesta popular de la Mama Negra permitiendo identificar los elementos visuales que se encuentran en la vestimenta, apoyando a la investigación en su conceptualización y desarrollo.

9.2. Tipos de investigación

Investigación bibliográfica

Labastida (s.f.), la investigación bibliográfica es una etapa principal para la investigación, misma que da conocimiento de la información que se requiere buscar (p.1). Mientras que el objetivo de la recopilación y revisión bibliográfica según Cegarra (2004) es tener conocimiento de lo que se ha publicado relacionado con el proyecto de investigación.

La investigación requiere material bibliográfico basado en libros, artículos, revistas, tesis de grado, para entender y comprender los conceptos planteados en el proyecto que permitirá obtener conocimientos teóricos y técnicos sobre el diseño de patrones y estructuras, así como también la búsqueda de información sobre los personajes secundarios y su participación en las fiestas de la Mama Negra.

Investigación de campo

La investigación de campo, esencial en cualquier proyecto de intervención física en un entorno humano, exige que el diseñador se ciña a las limitaciones específicas de una ubicación. Observar una localización de forma activa es similar a montar un campamento (Lupton, 2011, p.40). Aunque Campos (2017), menciona que la investigación de campo recaba datos, siendo de la naturaleza o la sociedad, el investigador en ambos casos es el que debe ir en buscar del objeto para adquirir información. Para posteriormente analizarla, buscando respuestas, conclusiones o generando un nuevo objeto de estudio, dando una comprensión mejor del fenómeno que el investigador está abordando.

En este proyecto, la investigación de campo permitirá recabar datos, para posteriormente con los mismos realizar el análisis morfológico de la vestimenta de los personajes secundarios de la fiesta de la Mama Negra, así también indagar en los elementos visuales para su posterior síntesis en un paquete de recursos digitales/ background.

9.3. Técnicas de investigación

La observación

Desde el punto de vista de Egg (2003) citado por Campos, Covarrubias y Lule (2012, p.51), describen a la observación como una técnica directa que implica la obtención de información, en la cual existe un vínculo directo entre el investigador y el objeto de estudio.

La técnica de observación será de gran relevancia para evidenciar el análisis visual de los trajes que se llevará a cabo de los locales de alquiler, por medio de un levantamiento fotográfico. A continuación, se observa la ficha en la que se recopilara la información en la que se describe el nombre del personaje, las fotografías de este, una breve descripción, entre otros aspectos de diseño.

Figura 6.

Ficha características morfológicas.

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación DISEÑO GRÁFICO	FICHA	N° 0
	Fecha de registro 00/00/0000	
FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS		
Traje del personaje		
Datos de Localización		
Provincia:	Cantón:	Barrio:
Dirección:	Local:	
Fotografía Frontal	Fotografía Detalle	
Descripción		
Figura:	Color	
Forma:		
Registro Fotográfico:		
Realizado por:		

Fuente: Gualpa (2020).

La Entrevista

Para Gallardo y Moreno (1999) la entrevista permite al investigador una forma más efectiva de recopilar datos, en donde un grupo de personas comparten sus opiniones, facilitando la interacción y comunicación a través del encuestador y entrevistador.

En la entrevista se realizó preguntas específicas que serán contestadas por profesionales y confeccionistas o personas relacionadas al tema de la confección y/o alquiler de los trajes.

Figura 7.

Entrevista semiestructurada/ cuestionario.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN

PROYECTO DE TITULACIÓN

Entrevista dirigida a:

Objetivo: Investigar los elementos visuales de la indumentaria perteneciente a los personajes secundarios de La Mamá Negra en la ciudad de Latacunga y comprender el significado y la importancia, para la contribución que se requiere en esta investigación.

- 1.- ¿Podría hablar sobre como los personajes secundarios participan en la fiesta de la Mamá Negra?
- 2.- ¿En los trajes de la Fiesta de la Mamá Negra que representan los colores, las formas y decoraciones? ¿Alguno de estos se repiten?
- 3.- ¿Cómo se diseñan los trajes y que valores representan en la celebración?
- 4.- ¿Cómo ha cambiado o evolucionado los trajes de la Fiesta de la Mamá Negra a lo largo del tiempo? (materiales, accesorios, textiles, procedimiento).
- 5.- ¿Existe una tradición específica en la elección de ciertos colores, formas o diseños? (si las familias eligen el color, o la persona encargada)
- 6.- ¿Cómo se involucra la comunidad en la creación o exhibición de los trajes?
- 7.- ¿Cómo se transmite el conocimiento de la fiesta de la Mamá Negra a las siguientes generaciones?
- 8.- ¿Existen esfuerzos para documentar o enseñar la importancia cultural de la fiesta a las generaciones futuras?

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

Una vez obtenido el registro fotográfico, así como las entrevistas es necesario implementar una metodología de diseño que nos ayude a generar las propuestas para la creación del paquete de recursos bibliográficos/ *backgrounds*, tomando en cuenta los objetivos del proyecto se cree adecuado elegir la metodología de *Design Thinking* para la resolución de estos. Dicha metodología es una de las más actuales además de ser una solución práctica y creativa para los problemas.

9.4. Metodología del Diseño

La metodología del *Design Thinking* fue usada para definir un problema a investigar sobre la indumentaria de los personajes secundarios que participan del pregón realizado en el mes de septiembre de la Mama Negra, para la creación de propuestas gráficas mediante el estudio de elementos visuales previamente extraídos de la vestimenta. Para esta metodología es importante la creatividad ya que el tener una gran cantidad de ideas nos da la oportunidad de elaborar distintas y novedosas creaciones visuales.

Para iniciar con el proceso metodológico de diseño escogido, empezamos a desarrollar la primera etapa: **empatizar**, donde realizaremos una investigación de campo mediante la técnica de entrevista en donde se lleva a cabo las preguntas a los confeccionistas y experto respectivamente, para investigar sobre los elementos visuales, su significado y la importancia de la transmisión de la fiesta de la Mama Negra a las siguientes generaciones, de esta manera se crearan diseños inspirados en la celebración, respetando la cultura del pueblo latacungueño; plasmados en un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* con una intención distinta para que a través de estas manifestaciones las personas puedan darle diferentes usos.

A continuación, la siguiente etapa será la de **definir**, aquí se delimita el número de trajes que se van a analizar para extraer módulos y que servirán de inspiración para posteriormente crear propuestas visuales. Posteriormente, la etapa a realizar es **idear**, aquí después de obtener los resultados y definir el número de trajes, un número específico de personajes se procede a idear varios bocetos con extracciones de los diferentes elementos visuales que pertenecen al traje, con el propósito de obtener uno o varios módulos que luego serán utilizados para la creación de diversas combinaciones. A continuación de esto, el **prototipar** es la siguiente etapa, para esto se crearon bocetos de módulos que se extrajeron de las prendas y accesorios que corresponden a cada personaje seleccionado con anterioridad, esto con la finalidad de aplicar conceptos propios del diseño gráfico para generar *patterns* y plasmarlos en un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* del que se podrá disponer para ser aplicable en distintos soportes.

Para finalizar, la última etapa de la metodología consiste en **testear**, en este punto ya se ha desarrollado todo el proceso de investigación, selección, bocetaje y diseño del producto final. Es momento de poner a prueba los *patterns* sobre un soporte y que mejor manera que integrarlo al proyecto formativo “El video mapping como fortalecimiento de la identidad cultural en la ciudad de Latacunga, desde la percepción de los personajes de la fiesta de la Mama Negra”, sirviendo como fondo o incluso texturas que puedan ser utilizadas en futuros proyectos de *video mapping*, pero no limitando su uso únicamente a ello, sino que inclusive sea aplicado en todo tipo de soportes en los que se pueda emplear.

Figura 8.

Mapa conceptual Design Thinking.



Fuente: Brown Tim, Design thinking (2008).

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

10. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados que se obtuvieron de la investigación realizada a los confeccionistas y experto que conocen y comparten sus conocimientos sobre la Fiesta de la Mama Negra.

Para llevar a cabo el primer objetivo “Investigar los elementos visuales de fiesta de la Mama Negra para comprender su significado y su importancia” en el proyecto se utilizó la metodología de *Design Thinking*. Como primera instancia iniciamos la etapa de **empatizar**, para ello realizamos la investigación de campo con la ejecución de la técnica de entrevista, dirigida a personas conocedoras y relacionadas al tema de la vestimenta y cultura de la fiesta popular de la Mama Negra. Es decir, confeccionistas, personas que se encargan de confeccionar y/o alquilar esta indumentaria; así como también expertos, lo que se refiere a analistas de cultura, conocedores de la historia de la fiesta y de la vestimenta que se usa.

10.1. Análisis de la entrevista dirigida a: Hugo Travez (Confeccionista latacungueño)

Hugo Travez, nativo de la ciudad de Latacunga ha tenido contacto con la fiesta desde que tiene memoria, siendo un participante activo en la misma, intenta mantener viva esta tradición pues es algo significativo en su núcleo familiar. La entrevista se realizó el día 04 de enero del 2024, con el objetivo de comprender el significado tras los elementos visuales que se observan en los distintos trajes que desfilan en la festividad de la Mama Negra. La entrevista se encuentra en el **Anexo N^a 1**.

10.2. Análisis de la entrevista dirigida a: Dora Bedón (Confeccionista latacungueña)

Dora Sofía Bedón, oriunda de la ciudad de Latacunga ha laborado en el negocio de la confección y diseño de trajes para la celebración de la Mama Negra desde hace más de 22 años. La entrevista se realizó el día 09 de enero del 2024, con el propósito de conocer el significado y la importancia de los elementos visuales presentes en la indumentaria de los personajes secundarios. La entrevista se encuentra en el **Anexo N^a 2**.

10.3. Análisis de la entrevista dirigida a: Patricia Salas (Confeccionista latacungueña)

Patricia Salas, nativa de la ciudad de Latacunga ha trabajado en el diseño y confección de trajes para las distintas festividades de la ciudad de Latacunga, esta labor inicio con su madre y sigue llevándose a cabo. La entrevista se realizó el día 05 de enero del 2024, con el propósito de conocer los signos presentes en la vestimenta de los personajes secundarios que participan en las actividades de la fiesta de la Mama Negra. La entrevista se encuentra en el **Anexo N^a 3**.

10.4. Análisis de la entrevista dirigida a: Consuelo Chango (Confeccionista latacungueña)

Consuelo Chango, oriunda de la ciudad de Latacunga se desempeña en la confección, venta y alquiler de trajes para distintas festividades en la ciudad de Latacunga. La entrevista se realizó el día 16 de diciembre del 2023, con el propósito de comprender la participación de la comunidad en la creación y exhibición de los trajes para la fiesta de la Mama Negra. La entrevista se encuentra en el **Anexo N^a 4**.

10.5. Análisis de la entrevista dirigida a: Ing. Carlos García (analista de cultura del Gad municipal de Latacunga)

Carlos García, nativo de la ciudad de Latacunga ha trabajado y tenido contacto con el festejo en honor a la virgen de la Merced desde hace varios años. La entrevista se realizó el día 18 de

enero del 2024, con el objetivo de comprender los distintos elementos visuales que se pueden encontrar en las vestimentas de los personajes secundarios. La entrevista se encuentra en el **Anexo N° 5**

Conclusión:

Después de analizar las entrevistas se llegó a las siguientes conclusiones:

- a. La fiesta de la Mama Negra es una hibridación pues tiene elementos religiosos, así como también el folklor andino característico de Latacunga.
- b. La creación de estos trajes es un acto conjunto en donde se comparten ideas para mejorarlos, sin embargo, se respeta la herencia cultural y no se permiten cambios drásticos ni fuera de lo establecido.
- c. Al tratarse de una fiesta popular en la cromática empleada se hace uso de colores vibrantes y distintivos, que van desde tonalidades rojas, amarillas, verdes y azules, por mencionar algunos, que juntas juegan un papel fundamental pues brindan belleza visual y transmiten emociones para crear un evento único.
- d. La fiesta mayormente se transmite como una tradición familiar, puesto que en su mayoría llegan a participar familias, la herencia cultural se transmite de una generación a otra.
- e. Se requiere desarrollar una estrategia para fomentar la participación en esta festividad, especialmente entre los jóvenes, pues ellos son quienes podrán mantener viva esta tradición.

10.6. Análisis morfológico de los trajes de los personajes secundarios

Una vez obtenida la información necesaria sobre la vestimenta de los personajes secundarios de la Mama Negra, es momento de continuar con la siguiente fase de la metodología, **definir**, en este punto definiremos cuáles serán los personajes de los cuales utilizaremos sus vestimentas para la creación del producto final, mismos que se usarán en las fichas morfológicas. Para esto necesitaremos escoger una cantidad específica de personajes a estudiar.

Es importante recalcar la participación de los personajes secundarios en la fiesta de la Mama Negra que es una celebración importante tanto para devotos como ciudadanos latacungueños. A través de (Botero, 1991) se han identificado 12 personajes secundarios que han participado y continúan participando en la fiesta popular que corresponde al mes de septiembre. Para el presente proyecto se considera a 5 personajes secundarios, los cuales fueron elegidos bajo la especificación y recomendaciones de los artesanos, mencionaron las siguientes particularidades que estos comparten en común: su forma de elaboración, ya que tienen su patrón de corte y

confección establecido; sus texturas, que las encontramos en todos los bordados realizados a mano y a máquina en las distintas prendas, en los encajes que adornan la trajería y los accesorios, así como también en el tipo de tela usada para la elaboración de las prendas; otro rasgo en común es el color, pues aunque varíen en tonalidad o saturación comparten en común varios colores como lo son los primarios e incluso los secundarios; también comparten el hecho de que cada uno de estos trajes cuenta con al menos un accesorio que ayuda a caracterizar al personaje. Con esto en consideración, los artesanos coincidieron que los trajes más indicados para la investigación son: el Capariche, la Cholita, el Engastador, el Loero y el Payaso; ya que son personajes que cumplen con los parámetros en elaboración, textura, color, accesorios y otros elementos que nos ayudaran a crear el concepto para la elaboración del paquete de recursos digitales/ *backgrounds*.

Tabla 5.

Tabla de personajes considerados para el proyecto.

1	Capariche
2	Chola
3	Engastador
4	Loero
5	Payaso

Fuente: Catota y Ubidia (2024).

Después de la selección, se procede a la elaboración de fichas morfológicas con el propósito de lograr una interpretación más precisa de los elementos de diseño que requerimos extraer de los trajes pertenecientes a los personajes secundarios que participan en la fiesta popular.

Figura 9.

Ficha características morfológicas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
 Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación
DISEÑO GRÁFICO

FICHA | N° 1

Fecha de registro

27/12/2023

FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS

Traje del personaje Capariche

Datos de localización

Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga	Barrio: El Salto
Dirección: Calle Felix Valencia y Belisario Quevedo		Local: " El Palacio del Disfraz "



Fotografía Frontal



Fotografía Detalle

Descripción

Se tomó en consideración 2 prendas y un accesorio, el Capariche lleva un sombrero blanco adornado con un cintillo, una camisa blanca adornada con bordados de flores multicolores, pantalón blanco que en la cintura lleva anudada una faja de color vistoso, poncho de lana de borrego en ocasiones lleva una shigra.

Figura:	Color																									
Orgánicas y bidimensionales																										
Forma:																										
Orgánicas																										
Registro Fotográfico:																										
María Fernanda Ubidia Montaluisa																										
Realizado por:	<table border="1"> <tr> <td>#E91E63</td> <td>#004A99</td> <td>#008C7D</td> <td>#E67E22</td> <td>#0099CC</td> </tr> <tr> <td>#E91E63 300</td> <td>#004A99 300</td> <td>#008C7D 300</td> <td>#E67E22 300</td> <td>#0099CC 300</td> </tr> <tr> <td>G 5</td> <td>SP 10</td> <td>100</td> <td>40</td> <td>140</td> </tr> <tr> <td>B 100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>1</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </table>	#E91E63	#004A99	#008C7D	#E67E22	#0099CC	#E91E63 300	#004A99 300	#008C7D 300	#E67E22 300	#0099CC 300	G 5	SP 10	100	40	140	B 100	100	100	1	200	100	100	100	100	100
#E91E63	#004A99	#008C7D	#E67E22	#0099CC																						
#E91E63 300	#004A99 300	#008C7D 300	#E67E22 300	#0099CC 300																						
G 5	SP 10	100	40	140																						
B 100	100	100	1	200																						
100	100	100	100	100																						
Marlon Michael Catota Socasi																										

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Figura 10.

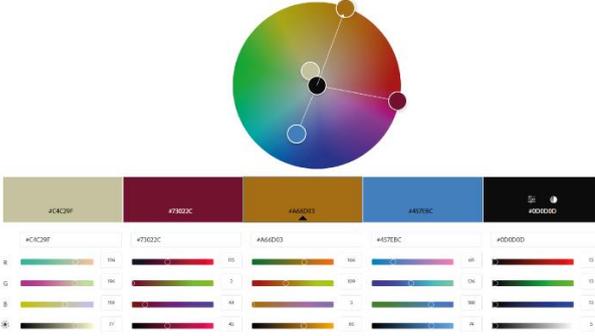
Ficha características morfológicas.

 <p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación DISEÑO GRÁFICO</p>	FICHA	N° 2
	Fecha de registro	
	27/12/2023	

FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS	
Traje del personaje Chola Latacungueña	
Datos de Localización	
Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga
Barrio: El Salto	
Dirección: Calle Antonia Vela y Guayaquil	Local: " El Palacio del Disfraz "

	
Fotografía Frontal	Fotografía Detalle

Descripción	
<p>El traje de la Chola consta de 3 prendas y dos accesorios, se tomó a consideración la blusa blanca, el pañolón rojo y Follón negro, los cuales están compuestos por bordados hechos a máquina, se puede observar hilos de diferentes colores con formas orgánicas.</p>	

Figura:	Color
Orgánicas y bidimensionales	
Forma:	
Orgánicas	
Registro Fotográfico:	
Maria Fernanda Ubidia Montaluisa	
Realizado por:	
Marlon Michael Catota Socasi	

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

Figura 11.

Ficha características morfológicas.

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación	FICHA	N° 3
		Fecha de registro	
		27/12/2023	

FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS

Traje del personaje Engastador

Datos de Localización		
Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga	Barrio: El Salto
Dirección: Calle Felix Valencia y Belisario Quevedo	Local: " El Palacio del Disfraz "	

	
Fotografía Frontal	Fotografía Detalle

Descripción

Los engastadores visten de un uniforme con pantalón bombacho, camisa con bordados en las mangas, además de un delantal de tela espejo muy adornado, se tomó en consideración 3 prendas del traje.

Figura:	Color
Orgánicas y bidimensionales	
Forma:	
Orgánicas	
Registro Fotográfico:	
María Fernanda Ubidia Montaluisa	
Realizado por:	
Marlon Michael Catota Socasi	

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Figura 12.

Ficha características morfológicas.

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación DISEÑO GRÁFICO	FICHA	N° 4
		Fecha de registro	
		27/12/2023	

FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS

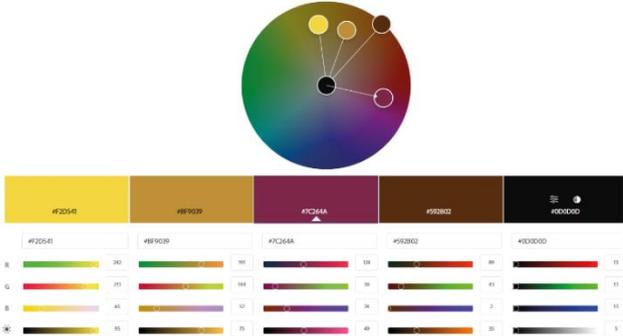
Traje del personaje Loero

Datos de Localización		
Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga	Barrio: El Salto
Dirección: Calle Felix Valencia y Belisario Quevedo	Local: " Mishel "	

	
Fotografía Frontal	Fotografía Detalle

Descripción

Para el traje de Loero se tomó a consideración la camisa de mangas largas, pantalón bombacho de tela espejo, capa pequeña con flecos adornada con bordados, gorro con visera y decoraciones en la parte alta.

Figura:	Color
Orgánicas y bidimensionales	
Forma:	
Orgánicas	
Registro Fotográfico:	
Maria Fernanda Ubidia Montaluisa	
Realizado por:	
Marlon Michael Catota Socasi	

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Figura 13.

Ficha características morfológicas.

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación DISEÑO GRÁFICO	FICHA	N° 5
	Fecha de registro	
	27/12/2023	

FICHA DE CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS

Traje del personaje Payaso

Datos de Localización		
Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga	Barrio: El Salto
Dirección: Calle Felix Valencia y Belisario Quevedo		Local: " El Palacio del Disfraz "

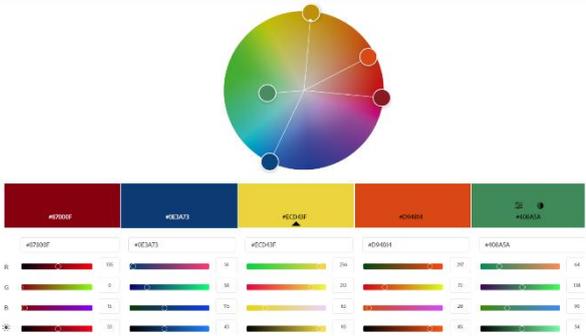


Fotografía Frontal

Fotografía Detalle

Descripción

El traje del payaso consta de un prenda de colores variados y llamativos, con 4 accesorios, se tomó a consideración la máscara de cartón, el sombrero en forma de cono y el traje enterizo.

Figura:	Color
Orgánicas y bidimensionales	
Forma:	
Orgánicas	
Registro Fotográfico:	
Maria Fernanda Ubidia Montaluisa	
Realizado por:	
Marlon Michael Catota Socasi	

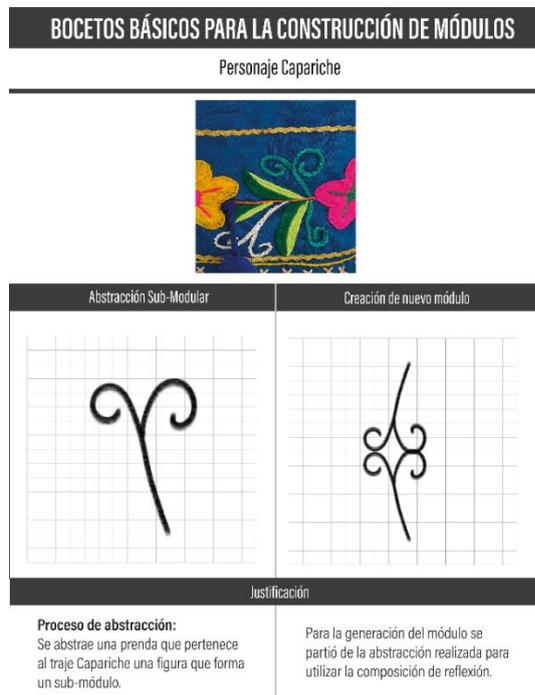
Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Una vez analizadas las fichas morfológicas, se extrajeron los elementos visuales que contienen los trajes como: forma, color, figura, entre otros; con el propósito de aplicar estos resultados en la creación de bocetos modulares, posteriormente módulos y finalmente plasmar patterns.

A continuación, la siguiente etapa es **idear**, se desarrollarán bocetos para obtener módulos, mismos que aplicando conceptos propios de diseño bidimensional se obtendrá distintas propuestas modulares para la creación de patterns.

Figura 14.

Ficha bocetos para la construcción de módulos.

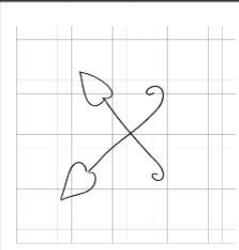
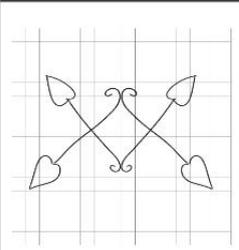


Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Otros bocetos creados a partir del personaje “Capariche” se encuentran en el Anexo N^o 6 y 7.

Figura 15.

Ficha bocetos para la construcción de módulos.

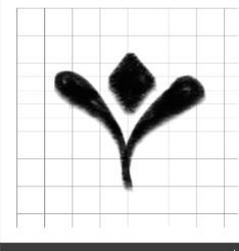
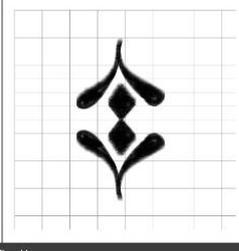
BOCETOS BÁSICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MÓDULOS	
Personaje Chola	
	
Abstracción Sub-Modular	Creación de nuevo módulo
	
Justificación	
<p>Proceso de abstracción: Se abstrae del pañolón que pertenece al traje Chola una figura que forma un sub-módulo.</p>	<p>Para la generación del módulo se partió de la abstracción realizada para utilizar la composición de reflexión.</p>

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Otros bocetos creados a partir del personaje “Chola” se encuentran en el **Anexo N° 8 y 9.**

Figura 16.

Ficha bocetos para la construcción de módulos.

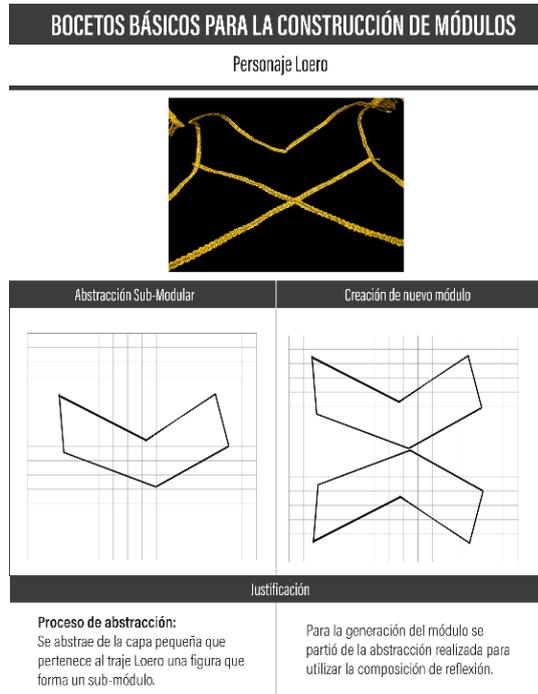
BOCETOS BÁSICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MÓDULOS	
Personaje Engastador	
	
Abstracción Sub-Modular	Creación de nuevo módulo
	
Justificación	
<p>Proceso de abstracción: Se abstrae del pantalón que pertenece al traje de Engastador una figura que forma un sub-módulo.</p>	<p>Para la generación del módulo se partió de la abstracción realizada para utilizar la composición de reflexión.</p>

Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Otros bocetos creados a partir del personaje “Engastador” se encuentran en el **Anexo N° 10 y 11**.

Figura 17.

Ficha bocetos para la construcción de módulos.

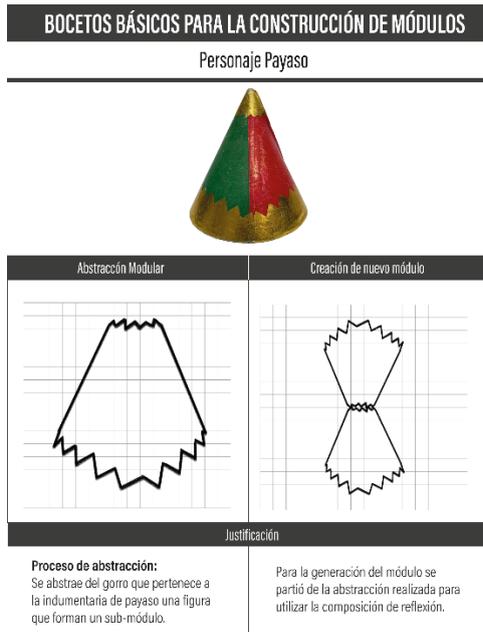


Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Otros bocetos creados a partir del personaje “Loero” se encuentran en el **Anexo N° 12 y 13**.

Figura 18.

Ficha bocetos para la construcción de módulos.



Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

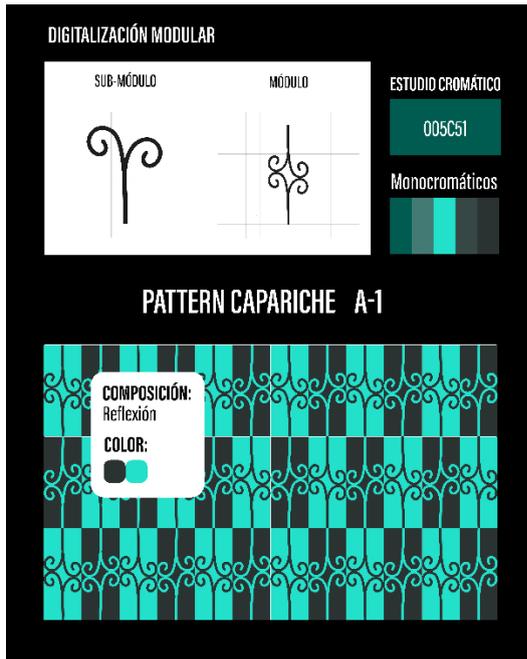
Otros bocetos creados a partir del personaje “Payaso” se encuentran en el Anexo N^o 14 y 15.

En consecuencia, a través de la extracción de los distintos elementos visuales se obtuvieron 3 módulos diferentes por cada traje analizado, mediante la aplicación de la composición formal: reflexión y colores monocromáticos extraídos igualmente de cada uno de los trajes se crearon patterns.

A continuación, sigue la etapa de **prototipar**, en esta instancia se digitalizaron los módulos, se aplicó la reflexión para crear diferentes tipos de patterns, además la aplicación de colores monocromáticos extraídos de la vestimenta dio como resultado un diseño armónico y original.

Figura 19.

Digitalización Modular/ Patterns.

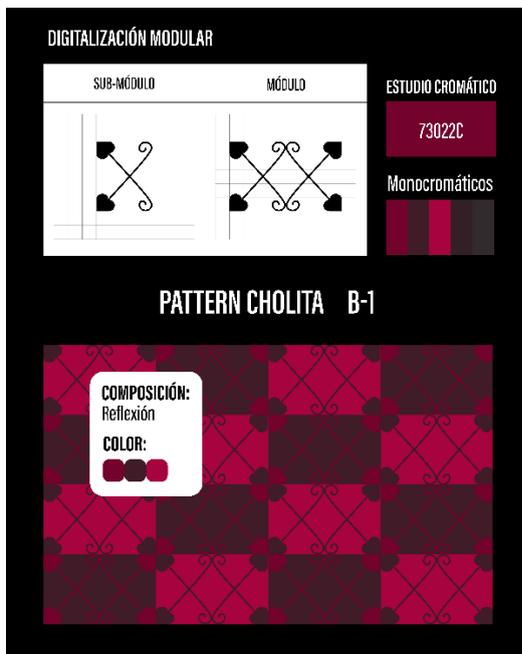


Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

Otros *patterns* creados a partir del personaje “Capariche” se encuentran en el Anexo N^o 16 y 17.

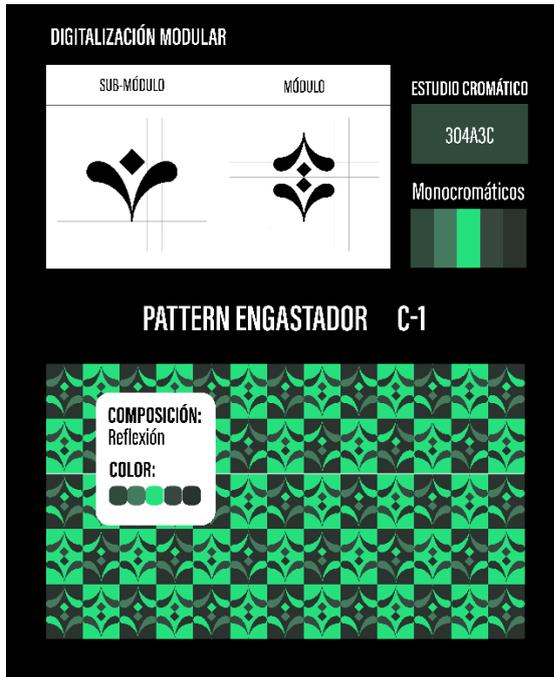
Figura 20.

Digitalización Modular/ Patterns.

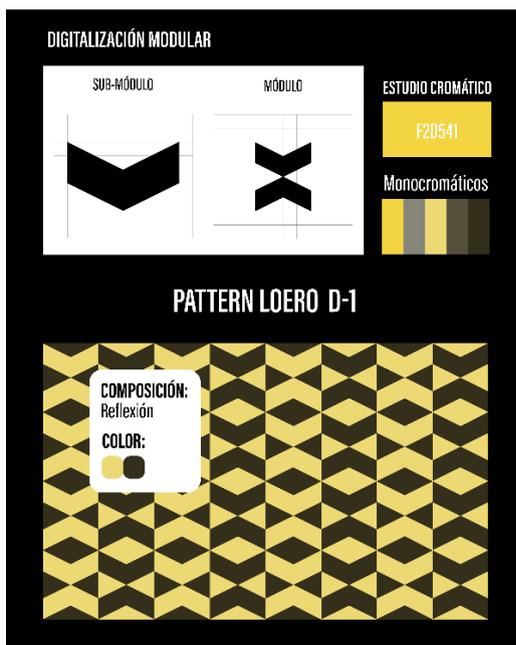


Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024).

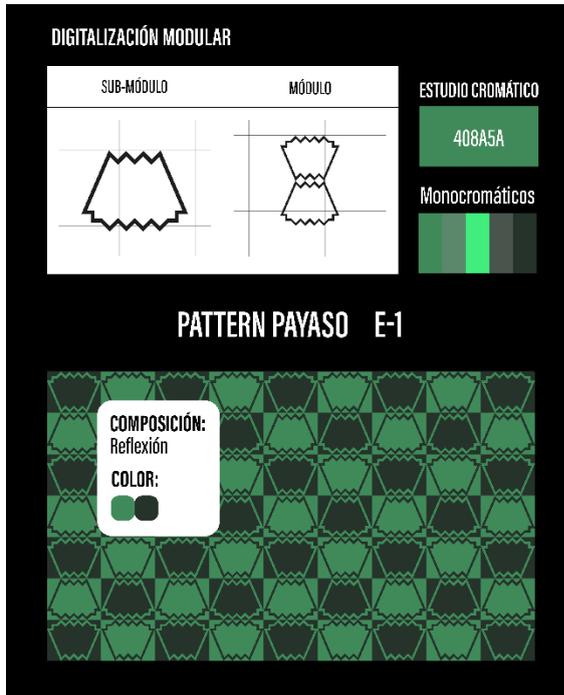
Otros *patterns* creados a partir del personaje “Cholita” se encuentran en el Anexo N^o 18 y 19.

Figura 21.*Digitalización Modular/ Patterns.***Elaboración propia:** Catota y Ubidia (2024).

Otros *patterns* creados a partir del personaje “Engastador” se encuentran en el Anexo N^o 20 y 21.

Figura 22.*Digitalización Modular/ Patterns.***Elaboración propia:** Catota y Ubidia (2024).

Otros *patterns* creados a partir del personaje “Loero” se encuentran en el Anexo N^o 22 y 23.

Figura 23.*Digitalización Modular/ Patterns.***Elaboración propia:** Catota y Ubidia (2024).

Otros *patterns* creados a partir del personaje “Payaso” se encuentran en el Anexo N^o 24 y 25. Se concluye que, con la aplicación de composición formal, reflexión, junto a la cromática elegida dieron como resultado *patterns* que son llamativos y novedosos, puesto que al contrario de lo que se creía encontramos coincidencias de colores y módulos al extraer los elementos visuales de la trajería que fue seleccionada.

Finalizando, la última etapa a llevar a cabo de la metodología es **testear**, en este punto los *patterns* diseñados son parte de un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* que se espera sean aplicados en distintos soportes. Integrando el presente proyecto al proyecto formativo al cual está vinculado “El video mapping como fortalecimiento de la identidad cultural en la ciudad de Latacunga, desde la percepción de los personajes de la fiesta de la Mama Negra” se cree preciso tomar como soporte una maqueta tridimensional para poner a prueba los *patterns* como fondo o textura que puedan ser utilizadas en *video mapping*, pero no limitando su uso únicamente a ello, sino que inclusive sea aplicado en todo tipo de soportes para obtener nuevas manifestaciones gráficas.

Figura 24.*Testear, Video Mapping.*



Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

Figura 25.

Testear, Video Mapping.



Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

Figura 26.

Testear, Video Mapping



Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

Para la utilización de estos recursos digitales en cualquier tipo de proyecto en el que se requiera emplear (por ejemplo: *video mapping*, instalaciones de arte, video arte, medios multimedia, entre otros por mencionar algunos) se recomienda tomar en cuenta los parámetros mencionados a continuación:

Especificaciones Técnicas del paquete de recursos digitales/ *backgrounds*

Formato: Video

Perfil de color: Adobe RGB / Rec.709 Gamma 2.4

Velocidad de fotogramas: cuadros por segundo (29,97 fps) o superior.

Tamaño: 1920 x 1080 o superior.

Audio: no.

Paquete de recursos digitales/ *backgrounds*:

Figura 27.

QR para descarga de recursos.



Elaboración propia: Catota y Ubidia (2024)

11. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)

Impacto Social

A través de este proyecto se pretende dar realce a los personajes secundarios que participan en la fiesta de la Mama Negra, también revalorizar y fortalecer las tradiciones mediante la creación de un *patterns* que serán la base conceptual para potenciales proyectos artísticos.

Impacto Ambiental

A través de este proyecto se busca optar por equipos y tecnologías más eficientes desde el punto de vista energético para así disminuir el consumo de energía y recursos, a partir de implementar tecnologías se busca nuevos mecanismos sustentables para el proyecto, con el uso de tecnologías renovables ya que el recurso utilizado es la proyección bajo formatos estándares que reduzcan el impacto ambiental.

Impacto Cultural

Consideramos que el proyecto posee valor cultural debido al aprovechamiento que se le puede dar en diversos proyectos, pues el resultado fue a partir de la investigación y análisis del saber, las vivencias y experiencias de personas participes en la celebración de la Mama Negra.

Impacto Económico

El presente proyecto está vinculado al proyecto formativo “El video mapping como fortalecimiento de la identidad cultural en la ciudad de Latacunga, desde la percepción de los personajes de la fiesta de la Mama Negra”, dicho proyecto está bajo la línea de investigación que corresponde al “Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro”, esto quiere decir que es de libre uso y sin fines comerciales, sin embargo, la creación de nuevos proyectos a partir del producto puede cambiar la percepción de la fiesta y dinamizar la economía en el sector utilizando las industrias creativas.

12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 6.

Presupuesto para el proyecto.

Recursos	Cantidad	Precio Unitario	Costo Total
Tecnología			
Computador	2	\$1000	\$2000

Internet	2 redes	\$175	\$350
Grabadora audio/teléfono celular	1	\$615	\$615
Cámara Fotográfica (Nikon D3500)	1	\$608	\$608
Talento humano			
Transporte	Varios	\$5	\$100
Alimentación	Varios	\$5	\$100
Insumos			
Materiales de oficina	Varios	\$20	\$20
Alquiler trajes	4	\$8	\$32
Alquiler traje Loero	1	\$15	\$15
Total			\$3840

Fuente: Catota y Ubidia (2024).

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En conclusión, este proyecto de investigación nos ayudó a comprender que los elementos visuales extraídos de la vestidura representan una expresión de las raíces culturales, nos ayudan a comprender y apreciar la herencia cultural de la fiesta popular de la Mama Negra.
- Los elementos visuales extraídos de la vestimenta de los personajes secundarios de la Mama Negra son esenciales como inspiración para el diseño de productos bidimensionales que contribuyen a la riqueza visual de la festividad.
- La creación de *patterns* inspirados en la Fiesta de la Mama Negra y su aplicación en recursos digitales reflejan la cultura de la festividad, demostrando el valor de la tradición en la creación de contenido digital.

Recomendaciones

- Se recomienda realizar una investigación exhaustiva sobre los elementos visuales de la fiesta de la Mama Negra, explorando tanto su significado cultural como su importancia en la comunidad. Utiliza cuantas fuentes se necesiten para obtener una comprensión completa de la festividad.
- Si es necesario, dedica una sección específica al análisis de los elementos visuales que se extrajeron de la vestimenta de los personajes secundarios hasta comprenderlo, para que tus bocetos bidimensionales se relacionen con la fiesta popular de la mejor manera.
- Diseña *patterns* para un paquete de recursos digitales/ *backgrounds* inspirados en la fiesta de la Mama Negra, asegúrate de que estos sean atractivos visualmente, pero también respetuosos y culturalmente relevantes. Puedes utilizar herramientas digitales para crear recursos innovadores y únicos.

14. BIBLIOGRAFÍA

- Avilés, E., & Avilés, E. (2016, 22 abril). *La mama negra*. Enciclopedia del Ecuador. <https://www.encyclopediadelecuador.com/la-mama-negra/>
- Botero, L. (1991). *Compadres y priostes. La fiesta andina como espacio de memoria y resistencia cultural*. Ediciones Abya-Yala.
- Brazales Herrera, Diego Fabricio. (2020). Diagnóstico de la pérdida del interés del laticungueño hacia la fiesta de la mama negra novembrina en el cantón Latacunga – Ecuador. *ResearchGate*. 1. 75. <https://onx.la/b8c7b>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>
- Cegarra, S. J. (2004). *Metodología de la investigación científica y tecnología*. Madrid: Edigrafos.
- Colombres, A. (2007). *Sobre la cultura y el arte popular*. Ediciones Del Sol. <https://docs.google.com/file/d/0ByZLRg6onapbYmJKSjhyekc2NnM/view?resourcekey=0-ypaO2x7bCZrC1sBqXEn-jw>
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *Grafica*, 2(4), 89-107. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.23>
- Gallardo, Y., y Moreno, A. (1999). Recolección de Gallardo, Y., y Moreno, A. (1999). Recolección de Información módulo 3. *Serie Aprender a Investigar, Instituto Colombiano de Fomento a la Educación Superior (ICFES), ARFO EDITORES LTDA, Santa Fe de Bogotá, Colombia*.
- González Miranda, C. (2016). El diseño como soporte de la identidad en la Cultura Clásica Contemporánea. *I+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño*, 11, 76/90. <https://doi.org/10.24310/Idiseno.2016.v11i0.2409>

Gordon, B., y Gordon, M. (2007). *Manual de diseño gráfico digital*. Editorial Gustavo Gili, S.L.

https://books.google.com/books/about/Manual_de_dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico_digital.html?id=goYMNAACA AJ

Gualpa, V. (2020). *Ficha características morfológicas*. [Ficha morfológica]. Repositorio UTC, <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7185>

Gutiérrez, M., Monsalve, M. y Restrepo, M. (2017). *Desde el taller: 32 notas para la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico: (1 ed.)*. Bogotá, Editorial Utadeo. <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/220920?page=38>.

Halperin, M. (2018). *El imaginario y la simbología en los sistemas de dominación*. Buenos Aires: Fundación CICCUS

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la investigación*. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Herrera, J. (s.f.), *La investigación cualitativa*. <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

Información módulo 3. *Serie Aprender a Investigar, Instituto Colombiano de Fomento a la Educación Superior (ICFES), ARFO EDITORES LTDA, Santa Fe de Bogotá, Colombia*.

Karolys, M. (2005). *Latacunga y la Mama Negra*. Editorial Equinoccio. (p.77).

Karolys, M. y Ubilla, J. (2008) *Lenguaje Popular de la fiesta de la Mama Negra*. Cámara Ecuatoriana del Libro - Núcleo de Pichincha.

Labastida (s.f.), *La investigación bibliográfica*. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/17306_55962.pdf

Llerena, P. (2001). *Yacu Fiesta: interacciones culturales y prácticas discursivas en el Carnaval de Guaranda*, Colección de Autores del Nuevo Milenio, vol. I, Ilustre Municipio de Guaranda: Epicentro

Lupton, E. & Phillips, J. C. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*: (1 ed.). Editorial GG. <https://elibro.net/es/lc/utcotopaxi/titulos/211903>

Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking*. Barcelona, España: Gustavo Gilí.

Masapanta, D. y Romero, E. (2019). *Diseño gráfico para la puesta en valor de la memoria de la parroquia Mulliquindil cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi* (Tesis de licenciatura).

U.T.C. [Latacunga](#)

Melchor, S. M. H. (2007). La indumentaria como identificador social: un acercamiento a las culturas juveniles. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (21).

Mendoza, A. T. (2014). *Hacia una definición de diseño gráfico*. México.

Pereira, J. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador*. Sector Público Gubernamental. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52864.pdf>

Ramírez, Y. (2015). Las fiestas populares tradicionales, reflejo de la identidad cultural de las comunidades. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.

https://EconPapers.repec.org/RePEc:erv:rccsrc:y:2015:i:2015_05:11

Vaca, S. (2016). *Compendio colaborativo de la Mama Negra* (Tesis de pregrado).

Universidad San Francisco de Quito, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador.

Valarezo, J. P., & Escobar, T. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador* (No. 2).

Quito: Ministerio de Cultura del Ecuador.

Vallejo, M. (2003). *La identidad cultural, el turismo y la recreación*. Universidad Nacional de Mar del Plata.

Vázquez, I. & Villar, M. (2020). *El diseño gráfico como soporte de significados en las identidades culturales*. Trabajo presentado en el Seminario Internacional Virtual Vanguardias del Diseño. San Luis Potosí, México. <https://seminario2020.vanguardiasdiseno.org/m1/330>

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

Zambrano Rendón, (2020). Importancia del diseño gráfico en la cultura de Ecuador: íconos de un imaginario popular. *Revista Científica y Tecnológica UPSE*, 4(36), 1-12.