



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUENA”.**

Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Ingenieros en  
Diseño Gráfico Computarizado.

### **Autores:**

Llumiyinga Catota Cristian David

Viracocha Molina Stefany de los Angeles

### **Tutora:**

Msc. Jeanette Rossana Realpe Castillo

**LATACUNGA – ECUADOR**

**MARZO – 2018**



## AUTORÍA

Nosotros, **LLUMIQUINGA CATOTA CRISTIAN DAVID Y VIRACOCCHA MOLINA STEFANY DE LOS ANGELES**, declaramos ser autores (as) del presente proyecto de investigación: **“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUEÑA”**. Siendo la Msc. Jeanette Rossana Realpe Castillo tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus responsables legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

**LLUMIQUINGA CATOTA CRISTIAN DAVID**

**CI.: 1721443503**

**VIRACOCCHA MOLINA STEFANY DE LOS ANGELES**

**CI.: 0504185398**



## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES

En calidad de Miembros del Tribunal de Lectores aprueban el presente Informe de Titulación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes:

- Llumiquinga Catota Cristian David
- Viracocha Molina Stefany de los Ángeles

Con el proyecto, cuyo título es: **“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUEÑA”**.

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Proyecto de Titulación II** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, febrero 2018

Para constancia firman:

---

**LECTOR 1 (Presidente)**  
M.Sc. Sergio Chango P.,  
C.C.: 0502372170

---

**LECTOR 2**  
Dr. Telmo Vaca C.  
C.C.: 0501528897

---

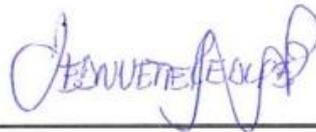
**LECTOR 3**  
M.Sc. Santiago Brito G.  
C.C.: 1710172295

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

**“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUENA”**, de Llumiquinga Catota Cristian David y Viracocha Molina Stefany de los Angeles, de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero 2018



---

**Msc. Jeanette Rossana Realpe Castillo**

**C.I. 1716569338**

## **AGRADECIMIENTO**

Queremos agradecer a Dios por bendecirnos con la oportunidad de educarnos y Sobre todas las cosas motivo de nuestra fe e inspiración. A nuestros padres por apoyarnos y permitirnos dar cada paso de la vida estudiantil e inculcarnos con sus valores. A nuestra familia y amigos que han estado presentes en las diferentes etapas de la trayectoria académica que hemos atravesado. El agradecimiento mutuo de compañerismo de los autores y el trabajo en equipo de apoyo incondicional en momentos difíciles. Nos hemos trazado un objetivo y mediante el sacrificio y esfuerzo lograremos en un futuro alcanzarlo y no defraudar la confianza que han puesto en nosotros.

**Stefany y David**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto lo dedico a Dios, a mi madre quien es la persona a quien más amo en el mundo María del Carmen Catota Toapanta, a mi padre Manuel María LLumiyinga Loachamin y a mi abuelita Laura Toapanta, quienes me han acompañado en cada momento brindándome su: fortaleza, amor, dedicación y sobre todo gracias por la confianza de siempre encomendada sobre mí para llegar a esta meta.

Gracias totales.

**David Lumiyinga**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de grado a Dios y la Virgen por la vida, bendiciones y oportunidades, a mis padres Carlos Viracocha y Liliana Molina, quienes son la base primordial para mi superación y por el esfuerzo diario para permitir a sus hijos engrandecernos en el ámbito académico, a mis hermanos Cris, Karla y Emanuel por extenderme su mano siempre, a Xavier Cabrera un eje importante que me ha impulsado a ser mejor cada día, a no desmayar en los momentos difíciles y especialmente por su amor y cariño incondicional. Finalmente, a mi abuelita Juanita Molina, mis tías Paulina y Verónica Molina y mi prima Arlete quienes me han apoyado de una u otra forma para alcanzar mis logros.

**Stefany Viracocha**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

### **Autores:**

Llumiyinga Catota Cristian David

Viracocha Molina Stefany de los Angeles

### **RESUMEN**

**TEMA: “ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUEÑA”.**

La fiesta popular de la “Mama Negra”, se ha convertido en una de las festividades de mayor rasgo tradicional de la ciudad de Latacunga, con el tiempo se ha mantenido y hoy en día es considerada como patrimonio intangible de la nación, considerando que la juventud son importantes impulsores de su identidad cultural y su relación con el deporte, es una razón por la cual proporciona oportunidades de interacción social y actitudes necesarias para su plena participación en la sociedad. Al no mejorar los niveles de visibilización por el resto del año y un escaso aporte de indumentaria textil que genere valor e identidad cultural en la juventud latacungueña se plantea elevar estos indicadores mediante la ilustración de los principales personajes de esta fiesta popular, empleando el pop art saturado como vanguardia artística; y como tal, se ha convertido en una forma innovadora al momento de ofrecer un producto o servicio. A través de las técnicas de investigación de campo como encuesta, entrevista y bibliográfica se identificó y caracterizó información teórica y visual a aplicarse en el diseño de una identidad gráfica básica, mediante el procedimiento de Bruno Munari, quien establece el proceso a seguir como: definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, creatividad, materiales y tecnologías y experimentación se unificarán para establecer la propuesta de indumentaria textil juvenil en apoyo a mejorar los niveles de visibilización, generando mayor interés por conocer a otros personajes que conforman esta fiesta popular.

**Palabras clave:** Identidad cultural, indumentaria textil, fiesta popular, ilustración y vanguardia artística.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

**Autorths:**

Llumiyinga Catota Cristian David

Viracocha Molina Stefany de los Angeles

## ABSTRACT

**Title: “ILLUSTRATIONS OF CHARACTERS OF MAMA NEGRA POPULAR FESTIVAL TO PROMOTE CULTURAL IDENTITY IN YOUTH PEOPLE FROM LATACUNGA”**

The Popular Festival, “Mama Negra”, has become in one of the most traditional traits of Latacunga city. Through the time it has remained, and today is considered as intangible heritage of the nation. Keeping in mind that youngers are important to boost their cultural identity and their relationship with sports. Those factors provide opportunities for social interaction and the necessary attitudes for their full participation in the society. By not improving the levels of visibility the rest of the year and the limited contribution of textile clothing which one generates value and cultural identity in youth people from Latacunga. It is proposed to raise these indicators by means of illustrations of the main characters of this popular festival. Using saturated pop art as an artistic vanguard is possible, it has become an innovative way at the moment of offering a product or service. Through field investigation techniques such as survey, interview and bibliography. Furthermore, it was identified and characterized theoretical and visual information to be applied in the basic design through the Bruno Munari procedure. He established the following process as: problems’ definition, problems’ elements, data collection, creativity, materials and technologies. The experimentation and models will be unified to establish the proposal of youth textile clothing in support of improving levels of visibility. It generates greater interest in meeting other characters that constitute this popular festival.

**Keywords:** Cultural identity, textile clothing, popular festival, illustration and artistic vanguard.



## *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 de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación: **LlumiQuinga Catota Cristian David y Viracocha Molina Stefany de los Ángeles**, cuyo título versa **“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUEÑA”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, febrero 2018

Atentamente,

**DOCENTE INGLÉS CI-UTC**  
M.Sc. Edison Marcelo Pacheco Pruna  
C.C.: 0502617350



## ÍNDICE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	i
AUTORÍA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
FORMULARIO DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
<i>AVAL DE TRADUCCIÓN</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE.....	xi
1. INFORMACIÓN GENERAL .....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO .....	4
4.1 Beneficiarios directos: .....	4
4.2 Beneficiarios indirectos: .....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	5
6. OBJETIVOS.....	7
6.1 Objetivo general.....	7
6.2 Objetivos específicos .....	7
7. ACTIVIDADES Y TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	8
7.1 Objetivos específicos, actividades y metodología .....	8

8.	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	9
8.1	Idea .....	9
8.2	Ilustración digital .....	9
8.2.1	Técnica de ilustración digital para sublimado sobre textiles .....	10
8.2.2	Tendencias de ilustración digital juvenil para textiles.....	11
8.3	Pop art saturado .....	12
8.3.1	Tendencias de moda juvenil como identidad.....	12
8.4	Identidad .....	13
8.4.1	Identidad cultural .....	14
8.5	Identidad corporativa .....	14
8.5.1	Imagotipo .....	15
8.5.2	Color .....	16
8.5.3	Psicología del color.....	16
8.5.4	Tipografía .....	17
8.6	Origen de la celebración de la Mama Negra o Santísima Tragedia.....	17
8.6.1	Descripción de los personajes.....	18
9.	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS .....	21
10.	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL .....	21
10.1	Tipos de investigación .....	21
10.1.1	Bibliográfica .....	21
10.1.2	Investigación de campo .....	22
10.2	Métodos de investigación .....	22
10.2.1	Método proyectual .....	22
10.2.2	Método inductivo.....	22
10.3	Método descriptivo .....	23
10.4	Técnicas de la investigación .....	23
10.4.1	La observación.....	23

10.4.2	La encuesta .....	23
10.4.3	La entrevista.....	23
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	24
11.1	Análisis de interpretación .....	24
11.1.1	Población .....	24
11.1.2	Muestra .....	24
11.2	Operación de variables .....	25
11.2.1	Variable independiente .....	25
11.2.2	Variable dependiente .....	25
12.	INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	44
13.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	46
13.1	Tema: .....	46
13.2	Presentación del tema .....	46
13.3	Problema:.....	47
13.4	Objetivos.....	47
13.5	Justificación de la marca.....	47
13.6	Identidad gráfica básica .....	48
13.6.1	Usos correctos.....	49
13.6.2	Significado de los colores .....	49
13.6.3	Colores cmyk .....	50
13.7	Proceso ilustrativo .....	50
13.7.1	Target.....	50
13.7.2	Partidos de diseño .....	52
13.7.3	Tecnología .....	52
13.7.4	Plan de negocios .....	53
13.7.5	Idea creativa.....	54
13.7.6	Proceso creativo.....	55

13.7.7	Tipografía .....	59
13.8	Metodología proyectual de Bruno Munari .....	60
13.8.1	Definición del problema .....	60
13.8.2	Elementos del problema .....	60
13.8.3	Recopilación de datos .....	60
13.8.4	Creatividad.....	61
13.8.5	Materiales y tecnologías .....	68
13.8.6	Experimentación .....	70
13.9	Verificación .....	73
14.	IMPACTOS (SOCIALES, ECONÓMICOS).....	73
14.1	Social .....	73
14.2	Económico .....	73
14.3	Cultural .....	73
15.	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	73
15.1	Recursos económicos.....	73
15.2	Recursos indirectos .....	74
15.3	Costos tecnológicos .....	75
15.4	Costos de producción textil .....	75
15.5	Costos de producción.....	76
16.	CONCLUSIONES.....	77
17.	RECOMENDACIONES .....	78
18.	BIBLIOGRAFÍA .....	79
19.	ANEXOS.....	81

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Beneficiarios del proyecto.....	5
<b>Tabla 2:</b> Beneficiarios indirectos.....	5
<b>Tabla 3:</b> Actividades y sistema de trabajo.....	8
<b>Tabla 4:</b> Población.....	24
<b>Tabla 5:</b> Operación de variables.....	25
<b>Tabla 6:</b> Edad.....	27
<b>Tabla 7:</b> Ocupación y/o profesión.....	28
<b>Tabla 8:</b> Ciudad.....	29
<b>Tabla 9:</b> Actividad.....	30
<b>Tabla 10:</b> Aspectos.....	31
<b>Tabla 11:</b> Escala.....	32
<b>Tabla 12:</b> Personajes.....	33
<b>Tabla 13:</b> Simboliza.....	35
<b>Tabla 14:</b> Estilo.....	36
<b>Tabla 15:</b> Factor de compra.....	37
<b>Tabla 16:</b> Prenda.....	38
<b>Tabla 17:</b> Compra.....	39
<b>Tabla 18:</b> Gastos.....	40
<b>Tabla 19:</b> Uso de accesorios.....	41
<b>Tabla 20:</b> Aplicación.....	42
<b>Tabla 21:</b> Estilo de ilustración.....	43
<b>Tabla 22:</b> Identidad gráfica.....	48
<b>Tabla 23:</b> Usos correctos.....	49
<b>Tabla 24:</b> Significado de los colores.....	49
<b>Tabla 25:</b> Colores cmyk.....	50

<b>Tabla 26:</b> Lluvia de ideas gráficas.....	54
<b>Tabla 28:</b> Idea final.....	55
<b>Tabla 29:</b> Inspiración.....	56
<b>Tabla 30:</b> Bocetación.....	56
<b>Tabla 31:</b> Diseño de personajes.....	57
<b>Tabla 32:</b> Personaje ilustrado del ángel de la estrella .....	58
<b>Tabla 33:</b> Personaje ilustrado del abanderado .....	58
<b>Tabla 34:</b> Personaje ilustrado el capitán.....	58
<b>Tabla 35:</b> Personaje ilustrado de la Mama Negra.....	59
<b>Tabla 36:</b> Personaje ilustrado del Rey Moro .....	59
<b>Tabla 37:</b> Tipografía.....	59
<b>Tabla 38:</b> Elementos del problema .....	60
<b>Tabla 39:</b> La Mama Negra.....	63
<b>Tabla 40:</b> El Abanderado.....	64
<b>Tabla 41:</b> Ángel de la estrella.....	65
<b>Tabla 42:</b> Rey Moro.....	66
<b>Tabla 43:</b> El Capitán.....	67
<b>Tabla 44:</b> Boceto e ilustración del personaje de la "Mama Negra".....	68
<b>Tabla 45:</b> Boceto e ilustración del personaje del "Ángel de la Estrella".....	68
<b>Tabla 46:</b> Boceto e ilustración del personaje del "Abanderado ".....	69
<b>Tabla 47:</b> Boceto e ilustración del personaje del "Rey Moro". .....	69
<b>Tabla 48:</b> Boceto e ilustración del personaje del "Capitán". .....	69
<b>Tabla 49:</b> Aplicación en camiseta del personaje del Capitán.....	70
<b>Tabla 50:</b> Aplicación en camiseta del personaje del Abanderado.....	70
<b>Tabla 51:</b> Aplicación en camiseta del personaje del Rey Moro .....	71
<b>Tabla 52:</b> Aplicación en camiseta del personaje del Ángel de la Estrella.....	71
<b>Tabla 53:</b> Aplicación en camiseta del personaje de la Mama Negra.....	71
<b>Tabla 54:</b> Aplicación sobre gorra de los personajes de Capitán y el Abanderado .....	72

<b>Tabla 55:</b> Aplicación sobre gorra de los personajes del Rey Moro, la Mama Negra y el Ángel de la estrella .....	72
<b>Tabla 56:</b> Costos de preproducción .....	74
<b>Tabla 57:</b> Costos en producción .....	74
<b>Tabla 58:</b> Recursos tecnológicos .....	75
<b>Tabla 59:</b> Costos de producción textil .....	75
<b>Tabla 60:</b> Total de costos.....	76

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Género .....	26
<b>Gráfico 2:</b> Edad.....	27
<b>Gráfico 3:</b> Ocupación y/o profesión .....	28
<b>Gráfico 4:</b> Ciudad .....	29
<b>Gráfico 5:</b> Actividad .....	30
<b>Gráfico 6:</b> Aspectos .....	31
<b>Gráfico 7:</b> Escala .....	33
<b>Gráfico 8:</b> Personajes.....	34
<b>Gráfico 9:</b> Simboliza .....	35
<b>Gráfico 10:</b> Estilo .....	36
<b>Gráfico 11:</b> Factor de compra.....	37
<b>Gráfico 12:</b> Prenda.....	38
<b>Gráfico 13:</b> Compra.....	39
<b>Gráfico 14:</b> Gastos.....	40
<b>Gráfico 15:</b> Uso de accesorios.....	41
<b>Gráfico 16:</b> Aplicación .....	42
<b>Gráfico 17:</b> Estilo de ilustración.....	43



## **1. INFORMACIÓN GENERAL**

### **Título del proyecto**

“ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA POPULAR DE LA MAMA NEGRA PARA PROMOVER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA JUVENTUD LATACUNGUEÑA”.

### **Fecha de inicio:**

Julio 2017

### **Fecha de finalización:**

Febrero 2018

### **Lugar de ejecución:**

Ecuador - Cotopaxi – Latacunga - Av. Simón Rodríguez s/n, Barrio El Ejido, San Felipe, Latacunga, Cotopaxi, Zona 3.

### **Unidad Académica que auspicia**

Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación.

### **Carrera que auspicia:**

Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

### **Proyecto de investigación vinculado**

Proyecto Macro de la Carrera de Diseño Gráfico “Expresiones Culturales de la Provincia de Cotopaxi”.

### **Equipo de Trabajo:**

**Tutor:** MSc. Jeanette Rossana Realpe Castillo

**Investigadores:**

Llumiquinga Catota Cristian David

Viracocha Molina Stefany de los Angeles

**Coordinadores del proyecto:****Tutor del Proyecto:**

MSc. Jeanette Rossana Realpe Castillo

**Número de celular:** 0987089437

**Email:** jeanette.realpe@utc.edu.ec

**Estudiantes:**

Llumiquinga Catota Cristian David

**Número de celular:** 0999823179

**Email:** david\_zelta@hotmail.com

Viracocha Molina Stefany de los Angeles

**Número de celular:** 0981136549

**Email:** stefany.viracocha8@utc.edu.ec

**Líneas de investigación:****Comunicación y diseño gráfico para el desarrollo humano y social****Cultura, Patrimonio y saberes ancestrales**

Esta línea pretende revalorizar la identidad cultural o parte del acervo cultural y del patrimonio histórico de las tradiciones populares, resaltando el importante recurso que estos saberes constituyen para la sociedad y permitan proteger y conservar la diversidad cultural que caracteriza a nuestro entorno.

**Objetivo Nacional para el Buen vivir:** Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

**Sublínea:**

Diseño aplicado a investigación y gestión histórica cultural.

**2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

La fiesta popular de la “Mama Negra”, se ha convertido en una de las festividades de mayor rasgo tradicional de la ciudad de Latacunga, con el tiempo se ha mantenido y hoy en día es considerada como patrimonio intangible de la nación, considerando que la juventud son importantes impulsores de su identidad cultural y su relación con el deporte, es una razón por la cual proporciona oportunidades de interacción social y actitudes necesarias para su plena participación en la sociedad. Al no mejorar los niveles de visibilización por el resto del año y un escaso aporte de indumentaria textil que genere valor e identidad cultural en la juventud latacungeña se plantea elevar estos indicadores mediante la ilustración de los principales personajes de esta fiesta popular, empleando el pop art saturado como vanguardia artística; y como tal, se ha convertido en una forma innovadora al momento de ofrecer un producto o servicio. A través de las técnicas de investigación de campo como encuesta, entrevista y bibliográfica se identificó y caracterizó información teórica y visual a aplicarse en el diseño de una identidad gráfica básica, mediante la metodología proyectual de Bruno Munari, quien establece el proceso a seguir como: definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, creatividad, materiales y tecnologías, experimentación y modelos se unificarán para establecer la propuesta de indumentaria textil juvenil en apoyo a mejorar los niveles de visibilización, generando mayor interés por conocer a otros personajes que conforman esta fiesta popular.

**3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

La comunicación gráfica demuestran ser los métodos más eficientes a aplicarse en la línea gráfica con tendencia de moda juvenil y han determinado nuevas alternativas de fortalecimiento de identidad cultural; por la facilidad que prestan a aplicarse en prendas y accesorios de vestir, en apoyo al fomento y difusión cultural de los personajes de la fiesta popular de la “Mama Negra”, conocida también como la Santísima Tragedia, que se celebra cada 24 de septiembre siendo un atractivo turístico de gran relevancia para propios y extraños; mejorando valor e identidad cultural en los jóvenes latacungeños.

El aporte investigativo permitirá determinar la línea gráfica, identidad visual, método de ilustración, soporte gráfico y el método proyectual, logrará determinar la factibilidad de la propuesta. El desarrollo del proyecto aportará a las líneas de investigación; siendo que, están íntimamente relacionadas con la cultura, patrimonio y saberes ancestrales en apoyo a la identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra” sin la necesidad de hacer uso de medios tradicionales impresos y tecnológicos lo que aportará a la sostenibilidad ambiental.

La aplicación en accesorios de indumentaria textil permite una mejor difusión de los personajes que conforman esta festividad mediante las características de sus trajes en cuanto a: color, formas y hasta la insignia de cada uno de ellos, todos estos elementos y demás fiestas populares han permitiendo que las nuevas generaciones pierdan interés por conocer sobre su identidad cultural. El desarrollo de esta investigación centra su atención en involucrar mediante medios textiles y personificando estos personajes con tendencias artísticas juveniles de la cultura Latacungueña.

Éste se lo realiza en apoyo a la reactivación económica de Cotopaxi; siendo que, algunas empresas se han dedicado a plasmar, a través de productos textiles, aspectos de la identidad cultural ecuatoriana, entre ellas tenemos a Makeño Republic, Cholo Machine, Camisetas Szimon, Sublimados Ecuador cuyas sedes están ubicadas en la ciudad de Quito, el nivel de adquisición sobre modas extranjeras atenta contra la preservación de la identidad cultural de los pueblos; por ende, la moda desde el uso de ropa y accesorios es una herramienta de difusión y fortalecimiento de identidad, logrando generar mayor interés por conocer los personajes de esta fiesta popular; beneficiando a jóvenes de 18 a 25 años.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

##### **4.1 Beneficiarios directos:**

El presente proyecto beneficiará a jóvenes latacungueños entre los 18 a 25 años.

**Tabla 1:** Beneficiarios del proyecto

<b>Jóvenes Latacungueños</b>	
<b>Hombres</b>	12.235
<b>Mujeres</b>	13.228
<b>Total</b>	25.463

**Elaborado por:** Los investigadores

#### **4.2 Beneficiarios indirectos:**

El enriquecimiento de la identidad cultural, la población latacungueña se beneficiará indirectamente, se estima que estos incrementarán paulatinamente.

**Tabla 2:** Beneficiarios indirectos

<b>Habitantes de Latacunga</b>	
<b>Hombres</b>	82.301
<b>Mujeres</b>	88.188
<b>Total</b>	170.489

**Elaborado por:** Los investigadores

## **5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

La identidad cultural de cada pueblo es reflejada con la conservación de su cultura en cada generación, las tradiciones culturales han venido celebrando especialmente por su gran diversidad étnica y regional, convirtiendo al Ecuador en un país de atractivo turístico para propios y extraños.

La expresión comunicacional y difusión de la identidad de cada tradición cultural ha mantenido un régimen publicitario con diseños señoriales y tradicionales aplicados en afiches con fotografías, banners, producciones audiovisuales, entre otros, la película ecuatoriana “Blak Mama”, es una particular y extravagante forma de difusión de la fiesta tradicional de la “Mama Negra”, es un evento histórico tradicional del Ecuador; siendo, el único referente con otro estilo de promoción de esta tradición por lo tanto más juvenil, también con la utilización de técnicas como grabado, pintura, collage y videos performance junto a la identificación de los elementos característicos de esta fiesta popular, especialmente sus máscaras la exhibición

“Divina Tragedia” (Virgilio Valero, 2017) logra relacionar al ser humano con la festividad en su mestizaje y dándole un nuevo concepto.

En Cotopaxi existen varias fiestas en cada cantón, la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi, junto a otras entidades, es la principal encargada de la publicidad en eventos culturales, es por ello, a lo largo de la historia se ha creado diseños formados, culturales y tradicionales basados en conceptos gráficos; sin embargo, existen algunos cantones que cuentan con la personificación de esculturas y retratos, especialmente del personaje principal de la “Mama Negra”, realizada en barro por los artesanos para comercializarlos tratando de relacionar al ciudadano latacungueño con la identidad cultural, en la actualidad en el cantón Latacunga la forma de comunicación de esta fiesta se ha conservado intacta con la utilización de fotografías reales y videos como el Spot Mama Negra (GAD Municipal de Latacunga, 2016), así también se han desarrollado proyectos Universitarios de Diseño Gráfico Computarizado en la Universidad técnica de Cotopaxi como el, Diseño de un juego de mesa de estrategias basado en la cultura de La Mama Negra (Chango & Álvarez, 2015) mediante la utilización de sus personajes principales. De acuerdo con estos antecedentes, se visibiliza que en la ciudad de Latacunga no se ha aprovechado aún tendencias de moda juvenil para fomentar la identidad cultural en la juventud latacungueña.

Siendo una de las investigadoras una joven latacungueña inmersa dentro de la cotidianidad de las fiestas y de la vivencia latacungueña lo que se ha visibilizado es que la “Mama Negra”, es una tradición que los jóvenes lo siguen puntualmente en una fecha, quedando invisibilizada por el resto del año. Las tendencias de moda juvenil, podrían ser una estrategia para inmiscuir y relacionar al joven latacungueño con su identidad cultural a creación de las ilustraciones de los personajes de la Mama Negra, plasmados en accesorios orientados para públicos juveniles podría permitir al/la joven latacungueño utilizar a la moda como una forma de apropiación de su cultura conviviendo con ella en la cotidianidad y al mismo tiempo le invitará a adquirir interés por conocer a profundidad la fiesta, su celebración y sus personajes.

Todo lo anterior permite sustentar que el problema de investigación es la invisibilización y fomento de identidad cultural por el resto del año de los principales personajes de la “Mama Negra”, genera desinterés en la juventud latacungueña por conocer a otros personajes de esta fiesta popular.

## **6. OBJETIVOS**

### **6.1 Objetivo general**

- Ilustrar los principales personajes de la “Mama Negra”, empleando el pop art saturado como vanguardia artística, sobre accesorios de indumentaria textil con el fin de promover su identidad cultural y generar mayor interés por conocer a los protagonistas de esta fiesta popular en jóvenes latacungueños entre los 18 y 25 años.

### **6.2 Objetivos específicos**

- Recopilar información teórica como soporte de la fundamentación científica, mediante la investigación bibliográfica de los principales personajes de la “Mama Negra”, para adquirir mayor conocimiento de esta expresión cultural.
- Encontrar el tipo de ilustración, identidad gráfica y tendencia de moda juvenil en apoyo a la presentación y aplicación sobre accesorios de indumentaria textil.
- Elaborar el diseño de los principales personajes de la “Mama Negra”, utilizando técnicas de ilustración idóneas a aplicarse sobre una colección de indumentaria textil.

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

### 7.1 Objetivos específicos, actividades y metodología

**Tabla 3:** Actividades y sistema de trabajo

Objetivo	Actividades	Resultado de la Actividad	Descripción de la metodología por actividad
Recopilar información teórica como soporte de la fundamentación científica, mediante la investigación bibliográfica de los principales personajes de la “Mama Negra”, para adquirir conocimiento de esta expresión cultural.	Revisión Bibliográfica. Exploración de libros en la biblioteca de la CCE de Cotopaxi	Caracterización de los principales personajes de la “Mama Negra”. Determinación del libro simbolismo de la “Mama Negra”.	Análisis de información y recursos visuales. Identificación del libro
Encontrar el tipo de ilustración, identidad gráfica y tendencia de moda juvenil en apoyo a la presentación y aplicación sobre accesorios de indumentaria textil.	Análisis de los tipos de ilustración, identidad gráfica y tendencia de moda juvenil.	Procesamiento del tipo de ilustración, identidad gráfica y tendencia de moda juvenil a utilizar.	Aplicación del tipo de ilustración en los personajes de la “Mama Negra” Generación de la marca juvenil
Elaborar el diseño de los principales personajes de la “Mama Negra”, utilizando técnicas de ilustración idóneas a aplicarse sobre una colección de indumentaria textil.	Diseño de identidad gráfica. Boceto, edición vectorial y aplicación de color en personajes.	Accesorios de indumentaria textil con el fin de promover su identidad cultural.	Aplicación de ilustraciones sobre accesorios de indumentaria textil.

**Elaborado por:** Los investigadores

## **8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

### **8.1 Idea**

Para comprender el significado de la palabra idea, es considerable mencionar en diseño y la publicidad, precisar remitir a su significado desde áreas como diseño, ilustración, artes gráficas y hasta por categorías mentales para clasificar personas, objetos o aspectos específicos con características comunes, por ello manifiestan que:

El concepto de idea está relacionado con las impresiones y las ideas pueden ser de carácter simple o complejo. Las percepciones simples son aquellas que son indivisibles en sí mismas, por ejemplo, el concepto de color, forma, textura. Por otro lado, las percepciones complejas están compuestas por la suma de percepciones simples que conforman el objeto y sí admiten separación porque son diferentes entre sí. (Muñoz Sánchez, 2012, p.3)

Por ello, una idea es una representación mental que surge a partir del razonamiento o de la imaginación de una persona, en apoyo a la generación de concepciones sobre productos o servicios que desean ser plasmados a partir de un boceto o ilustración digital, por tanto, es considerada como el acto más básico del entendimiento, al contemplar la mera acción de conocer algo.

### **8.2 Ilustración digital**

Las nuevas tecnologías de la información es parte de la evolución natural de los procesos humanos y digitales; siendo que, el mundo de la creatividad, el diseño, el dibujo y la ilustración dan inicio a una nueva puerta para que los artistas digitales apliquen sus obras en nuevos soportes gráficos: las pantallas; sin embargo, otras consideraciones de estudiosos manifiestan que:

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouses, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo)

dando como resultado, generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración. (Molano, 2012, p. 4)

El uso de herramientas digitales mediante la ilustración digital es aquel trabajo de ilustración gráfica que ha sido creado usando tecnologías informáticas; haciendo uso en casi todos los aspectos del diseño gráfico, a su vez se manifiesta en la aplicación gráfica de personajes empleado técnicas de ilustración con terminados pop art saturado, con el fin de fomentar identidad de personajes ilustrados sobre accesorios de indumentaria textil.

### **8.2.1 Técnica de ilustración digital para sublimado sobre textiles**

Para otro de los grandes exponentes y estudiosos de las técnicas de ilustración sobre accesorios de indumentaria textil. Morales (2016) afirma:

Que la industria textil es una de las más grandes productoras y comercializadoras de productos, es por ello que abarca una gran diversidad y complejidad en la elaboración y el proceso sistemático que atraviesa cada prenda para ser creada, desde la selección de las materia primas para ser tratadas hasta obtener el producto final, el proceso mantiene con el tiempos; sin embargo, origina cambios dependiendo de su utilización, en la ilustración textil después de la selección del diseño resulta amplio el campo de tintas con el propósito de mantener un producto en seco en las indumentarias textiles.

Muchas de las técnicas han sido con motivos de decoración en ilustración textil, basándose en la aplicación de diseños y uso de colorantes aplicados a presión, de igual manera otras consideraciones refieren que se trata de formar ilustraciones a partir de indumentarias y accesorios de vestir como tal no afectan en las zonas marcadas, las técnicas de estampado por sustracción mediante el uso de sustancias de color natural sobre la tela, obteniendo formas vectoriales sobre su aplicación.

El proceso de sublimación, es una de las técnicas de actualidad en el mercado de la personalización. A grandes rasgos y de manera simple, la sublimación es una técnica de decoración en la que se lleva a cabo un proceso químico en el cual las tintas se anclan a una base de polímero, posterior a la aplicación de temperatura y presión por un tiempo determinado, por ello:

Para realizar este proceso son necesarios equipos específicos para sublimación como una impresora cargada con tintas especiales, papel para sublimación en el cual imprimir y una plancha que tenga la forma del artículo que deseamos personalizar. Algo que es importante resaltar es que no es posible sublimar sobre cualquier superficie, todos los artículos, como cerámica, aluminio, cristal y madera, entre otros, debe tener una capa de polímero para que las tintas puedan adherirse. En el caso específico de los textiles, la tela debe estar compuesta por al menos con el 70 por ciento de poliéster para que la transferencia de color sea correcta y migren la mayor cantidad de pigmentos del papel al artículo. (Valenz, 2008, p.17)

Todo lo explicado anteriormente es básicamente la aplicación de una técnica de ilustración como atención en la sublimación, tiene muchas ventajas que no abordamos del todo, como que es mucho más económica; pues hacer una o mil textiles cuesta lo mismo, a diferencia de la serigrafía que, en producciones pequeñas, el costo es muy elevado.

### **8.2.2 Tendencias de ilustración digital juvenil para textiles**

Amplios referentes de la industria textil como Dillon (2013) mantiene que las industrias hacen uso de estrategias comunicacionales sobre la tendencia de moda muy esencial como el resultado de la forma de vida, tradiciones y culturas que optan habitantes de un hábitat social, generalizando las futuras temporadas, el arte aplicarse, el diseñador cumple rasgos imprescindibles sobre una tendencia de moda abordando como referentes de nuevos estilos urbanos.

De acuerdo a las consideraciones de catedráticos sobre las tendencias de ilustración que se generan mediante acciones cambiantes del ser humano; por ello, en la actualidad, el desarrollo textil es prolongado basándose como referencias de grandes marcas textileras, haciendo referencia que los jóvenes hacen uso de nuevas tendencias alusivas a la fecha y gráficos vectoriales sobre estampados en: vestidos y blusas con aplicación de piedras, suéteres con estampados geométricos y los leggings con gran diversidad de cromática en sus estampados sobresaliendo los colores rojo, azul, vino tinto, dorado beige y colores básicos como el blanco y el negro.

Por otra parte, las nuevas tendencias sobre el estilo juvenil se han manifestado con mayor auge en la actualidad y muchos más, cuando se trata de composiciones vectoriales de personajes culturales; sin embargo, otras consideraciones. Proecuador (2012) refiere que:

La comodidad es otro de los que más predomina sobre la moda; sin embargo, en los años 90 se caracterizó por el marco el estilo urbano juvenil manteniendo un nivel de ilustración muy característico de las culturas sociales con elementos gráficos de una cultura popular realizando rasgos de líneas sencillas que prevalece en relación a composición cromática y simplicidad (p.2).

Las nuevas tendencias sobre ilustración aplican estilos de aplicaciones de color y como tal, son aplicados en accesorios de indumentaria textil, manteniendo indicadores de composición de colores, formas, ilustraciones y hasta diversos estilos que enmarcan en la manera del público juvenil.

### **8.3 Pop art saturado**

El Arte Pop fue un importante movimiento artístico del siglo XX que tuvo un gran impacto cultural en el mundo ya que produjo un cambio en el ánimo artístico, social e individual y como tal surgió a mediados de los años 50 en el Reino Unido y a finales de la misma década en Estados Unidos; sin embargo, las consideraciones de ciertos estudiosos afirman que:

El arte pop es el resultado de un estilo de vida, la manifestación plástica de una cultura caracterizada por la tecnología, la democracia y la moda, donde los objetos dejan de ser únicos para producirse en serie y manifestándose en conceptos cotidianos fue lo que produjo el gran impacto y más adelante la trascendencia hasta nuestros tiempos. (Soto Acebal, Ferreiro, & Krause, 2008, p.5)

El Pop Art no sólo influyó en la obra de los artistas posteriores, sino que también ejerció una fuerte influencia en los diseños de indumentaria textil, como por ejemplo el diseño de accesorios de vestir, el diseño de interiores y el caso que nos convoca en el presente estudio, el diseño de indumentaria apoyando mayormente a la identidad cultural como una forma de difusión de vanguardia artística cultural.

#### **8.3.1 Tendencias de moda juvenil como identidad**

Las consideraciones de Martínez Barreiro (2008) refiere que la moda es una invitación de un modelo dado y satisface la necesidad de apoyo social, pues conduce al individuo por el camino que todos transitan y crea un modelo general que reduce la conducta de cada uno. Con

el fin de no menos satisface la necesidad de distinguirse, la tendencia a cambiar y a destacarse.

Las nuevas tendencias de moda y comportamientos ceremoniales en que éstos son una manifestación de la cooperación forzosa, propia de la sociedad de tipo militar, mientras que aquella es producto de la cooperación voluntaria, característica de la sociedad industrial, expresando nuevas maneras de vulnerabilidad con la juventud social.

Por otra parte, las tendencias en la moda evolucionan a medida que el tiempo transcurre. Dillon (2013) refiere “Que está determinada por el comportamiento del consumidor y lo que se le ofrezca sea adaptable a su individualidad y cubra una necesidad” (p.15). mostrándose en jóvenes con diversas formas de vestir y marcando nuevas tendencias y estilos.

Cuando se pretende relacionar el aspecto social con la moda es importante aferrarse a la condición del producto que a lo que se ofrece, considerado que las tendencias no dependen de si algo está de moda o no, psicológicamente todo puede convertirse en tendencia si tiene una apreciación colectiva social, económica, religiosa, cultural entre otras (Erner, 2014, p.61). Cuando se muestra nuevas formas de vestir en accesorios de indumentaria textil, tiende enmarcar estilos convirtiéndose en moda juvenil.

Otra de las consideraciones de Doria (2012), quien afirma que las tendencias actuales se manifiestan por colección de temporada, destacando nuevos sobre: cultura y valores, dando lugar a nuevas alternativas de gustos estéticos; sin embargo, la exclusividad conlleva a desarrollar y caracterizar un estilo propio tomando en consideración la versatilidad y sutileza.

La cultura juvenil nace de la diferencia entre clases sociales y principalmente en el uso de su vestimenta y estar a la moda por este medio, aunque se relacionen en aspectos musicales y actividades se produce una ruptura de separación y distinción, entonces la moda juvenil en la sociedad es la puerta a una nueva industria, en donde prevalecen tendencias a elección de gustos desde el diseño y en cualquier ámbito.

#### **8.4 Identidad**

El ser humano, en general, es considerado un desprevenido receptor del paisaje. Siendo, un involuntario receptor de los múltiples y variados estímulos culturales provenientes del lugar que habita. Aponte García (2003) afirma “precisamente aquello que penetra al

espíritu sin pasar por la razón, tocando las fibras más sensibles de los sentidos, lo que puede lograr ese nexo aparentemente inexplicable entre el individuo y su espacio vital; aquel que llamamos identidad” (p.154). Es decir, el medio que lo rodea y que forma parte de su identidad en parte tradicional dándole forma al individuo; por ende, define el carácter de quienes cotidiana e ineludiblemente lo perciben, lo cual es válido no solo en relación con la cultura sino también como medio expresivo de su identidad.

Teniendo en cuenta que la cultura es un compuesto en donde mantiene cabida un amplio rango de elementos identificatorios, es más expresivo y, a la vez, más vulnerable sobre quienes habitan en un determinado ambiente rodeado de culturas y tradiciones; generando conflictos de identidad como: la música, la literatura o la danza. Por otra parte, su variabilidad se acrecienta en razón de su dependencia de la percepción humana, que es a la vez diversa y circunstancial sobre jóvenes que se encuentran identificados por una cultura.

#### **8.4.1 Identidad cultural**

Por su parte Mansilla Torres (2006) considera que la identidad cultural de la comunidad o colectividad desde donde emerge como escritura artística institucionalmente aceptada y legitimada como tal, sino que produce identidad expresionista sobre medios de comunicación textil que hoy en día mantiene rasgos de familiarización en jóvenes de gustos sobre accesorios de indumentaria textil que refleje composiciones coloridas.

De acuerdo a esta consideración de identidad cultural. Para quienes se identifican y mantienen su identidad y a su vez materializa en la práctica de la vida social, a través del hecho de que una comunidad de individuos comparte un determinado conjunto de condiciones de vida, asumidos éstos como patrimonio digno de preservación, haciendo uso de diferentes formas y métodos expresivas que mantenga viva su tradición y cultura.

#### **8.5 Identidad corporativa**

La identidad Corporativa hace referencia a la representación gráfica visual de las entidades que se enmarcan en dar a conocer y difundir productos o servicios; por ello, el uso de elementos gráficos da forma a uno de los instrumentos más específicos para el análisis de la imagen digital e impresa hacia productos que se direccionan a posicionar una nueva marca e imagen en la mente del consumidor joven y más aún sobre una moda con estilo innovador y original, por ende:

Una entidad, sea una empresa, institución o nuevas marcas a promocionarse en el mercado juvenil necesita una razón de ser; siendo el nombre el comienzo de todo. Este nombre debe ser atractivo y capaz de permanecer en la mente del receptor juvenil. Para cumplir este objetivo, se emplean una serie de herramientas visuales y psicológicas que pretenden incidir en el subconsciente del receptor, provocando el recuerdo y el consiguiente deseo por la marca, la deseada fidelización. Hablamos de Identidad corporativa cuando combinamos la identidad verbal (Naming) con la Identidad visual (marca + códigos de conducta). (Ramírez Verd, 2010, p.6)

Una identidad aplicada y reflejada en la industria textil sobre productos gráficos es un conjunto de características interdependientes de una organización, que le dan especificidad, estabilidad y coherencia y así la hacen identificable en el ámbito visual; definiéndola como el resultado de la interacción de cuatro identificativos: identidad, acción, cultura y comunicación.

### **8.5.1 Imagotipo**

Hace mención a la relación entre elementos gráficos, mismos que están separados, por el elemento gráfico del icono en la parte superior acompañada de un texto por debajo; por ello tienen mucha libertad en formar diversas composiciones gráficas en ayuda a nuevas identidades de carácter juvenil, sabiendo que:

El imagotipo, también llamado ‘logosímbolo, cuando lo que hay es un logotipo y un isotipo acoplados, pero claramente diferenciados, por ejemplo, uno se encuentra arriba y el otro abajo o uno a la derecha y el otro a la izquierda, de manera que pueden funcionar y ser utilizados por separado. Esto es lo que ocurre con los imagotipos de grandes marcas como: R&M, fox y otras marcas ya establecidas en la mente del consumidor juvenil. (Galán, 2008, p.8)

Luego de las consideraciones por parte de Galán se considera al imagotipo al cuerpo de texto y una imagen gráfica por separado, lo que influye en la construcción de la identidad en la industria textil para accesorios de vestimenta casual o hasta incluso en organizaciones que desean identificarse en su entorno; siendo con mayor frecuencia elementos de texto que van por debajo del logotipo; lo que, puede generar mayor calidad e Importancia que un accesorio textil mantenga rasgos de identificación sobre su etiqueta.

### **8.5.2 Color**

Las conceptualizaciones de incontables referentes, coinciden que el color es capaz de estimular y a su vez considerado como sensorial e individual; por tanto, puede generar alegría o tristeza en el usuario, favoreciendo a sensaciones o impresiones de orden o desorden; por ello:

Los colores expresan emociones, ideas, sentimientos, recuerdos de todo tiempo, inclusive se lo relaciona con la parte cultural; siendo que, la aplicación y nuevas composiciones de colores sobre accesorios en colecciones textiles mantendrá una línea gráfica sobre el género masculino y femenino; todas las expresiones artísticas se manifiestan activamente en varios colores visuales distintos y armando armonía entre ellos. (Avogadro, 2007, p.2)

El color no sólo es sensación, sino que básica y principalmente es emoción que pueda transmitir en la juventud historia y cultura mediante ilustraciones; por ende, mantiene atributos como significantes que son apreciados no solamente por los artistas, sino también por publicistas, diseñadores de modas, decoradores, científicos, educadores, políticos y agentes sociales y laborales; con un mayor énfasis sobre la indumentaria textil.

### **8.5.3 Psicología del color**

El uso y aplicación del color en una colección de prendas de vestir genera mayor importancia en una composición adecuada de los colores desde un punto de vista psicológico; siendo que, posee una expresión específica y por tanto están basados en el uso adecuado o inadecuado con las relaciones de las formas geométricas que logren transmitir historia mediante accesorios que mantenga una línea gráfica urbana; por ello, otras consideraciones de catedráticos, manifiestan que:

La expresión de los colores, desde un punto de vista psicológico ha generado acuerdo sobre el hecho de que cada uno de los colores posee una expresión artística definida, por lo general la apariencia de un color depende grandemente de su contexto en el espacio y tiempo, sería también necesario el valor de claridad por la amplia influencia de sus propias ideas de manera general se basan en ciertas relaciones estimulantes como sedantes, lo que no ayudaría una buena aceptación sobre la juventud interesada en adquirir prendas de vestir para su nuevo estilo casual. (Moreno Mora, 2008, p.26)

El color no sólo es sensación, también se la considera como el rango de emociones por los atributos como significantes son apreciados por artistas, diseñadores de modas y decoradores; por ende, el color primario de acuerdo a sus usos contribuye a la belleza generando armonía sobre ilustraciones aplicadas en soportes textiles; logrando manifestarse antes sensaciones que producen cierta reacción de atractivo visual.

#### **8.5.4 Tipografía**

La consideración de ciertos estudiosos en la industria tipografía lo relacionan con el arte y técnica de impresión a través de formas con relieve que recibe el nombre de tipos que serán aplicados sobre soportes textiles y a su vez para obtener un terminado de mayor calidad de entre otros soportes manuales; sin embargo, otras consideraciones manifiestan que:

Uno de los estudios de las fuentes tipográficas refiere que la tipografía es un instrumento esencial para la comunicación humana al igual que los signos visuales, al margen del procedimiento que determina su forma, representan la lengua, vehículo esencial de cualquier forma de interacción y tienen, por tanto, una función indiscutible en este intercambio informativo al igual que los tradicionales enfocados a la historiografía del diseño de moda han tendido a integrar fuentes tipográficas a sus diseños exclusivos y de mayor jerarquía. (Pero López, 2005, p. 6)

La fuente tipografía es el arte y técnica de impresión a través de formas con relieve que mantienen una perspectiva que insiste en exceso en aspectos formales, y olvida que la escritura responde a un complejo proceso comunicativo que implica condicionantes culturales.

#### **8.6 Origen de la celebración de la Mama Negra o Santísima Tragedia**

Muchos historiadores coinciden tener un relato sobre la leyenda que desde hace muchos años atrás y con el tiempo se ha mantenido y hoy en día se lo ha considerado como patrimonio intangible de la nación; al igual , cuenta que la señora Gabriela Quiroz, propietaria de la hacienda Cunchibamba, junto con los indígenas que trabajaban en su asentamiento, rezaron a la Virgen de la Merced para que calme la ira del volcán, en la erupción que ocurrió en 1742, apareció un destello sobre el cráter del volcán, siendo la imagen de la Virgen María cargada a su niño, quien levanto su mano y calmo la furia del volcán Cotopaxi.

Por lo dicho anteriormente, la presencia de representantes negros comprende una serie de relatos que tratan de explicar el significado de esta festividad. Para Karolys (1987) “las máscaras negras de la Mama Negra provienen de un culto prehispánico y originalmente recibieron el nombre de tiznados, debido a que éstos se pintaban el rostro de negro” (p.10). se deduce que las máscaras negras aparecen en escena primero únicamente en el desfile de los tiznados, posteriormente debido a su popularidad fueron incorporadas al desfile de los blancos.

Esta celebración se institucionalizó el 24 de septiembre, día del equinoccio de otoño y día en que la Iglesia Católica conmemora a la Virgen de la Merced o la fiesta popular de Nuestra Señora de las Mercedes; la misma fiesta popular dicha por historiadores destacados lo llaman también “Santísima Tragedia o de la Capitanía” que festeja el pueblo latacungueño y con especial devoción las vivanderas del mercado de la Merced, en honor a la patrona del volcán; a su vez, las vivanderas de "El Salto" realizan esta celebración los días domingo y lunes siguientes al 24 de septiembre.

A continuación, se realizará la descripción de los principales personajes que intervienen en el desfile, sin lugar a dudas ello es un aporte importante.

### **8.6.1 Descripción de los personajes**

Por consiguiente, se realiza una descripción de los principales personajes de la Santísima Tragedia o Mama Negra de los Tiznados, según el orden de aparición. Sin embargo, al considerar a los niños puros e inocentes, quienes son el reflejo del Ángel de la Estrella, al Embajador y al Rey Moro. Jiménez Zambrano (2014) afirma:

Las autoridades como: la Mama Negra, Rey Moro y el Ángel de la Estrella que van en caballos; los militares representados por: el Capitán, Engastadores, Abanderado se constituyen en la Capitanía; los brujos representados por los Huacos, el proveedor del banquete: la Ashanga, los encargados de la algarabía con la música, danzas y loas son: los Negros Loantes, los Yumbos y los Guiadores; quienes resguardan el orden son las Camisonas y limpian las calles los Capariches (p.34)

Los personajes que comprenden la comparsa y conjuga actos religiosos, de lo indígena, afro descendiente y español, dan como resultado una espectacular teatralización, que se ha convertido en una representación del folklore y en parte importante de la identidad

de la juventud latacungueña y que mejor que sea un reflejo en accesorios de indumentaria textil manteniendo un estilo de moda juvenil.

#### **8.6.1.1 Mama Negra**

La Mama Negra es el personaje central de la celebración. “Es un hombre vestido de mujer, con follones, polleras, camisa bordada de colores vistosos y con hermosos pañolones, tiene 12 pañolones 6 para cada día, que cambia cada dos o tres cuadras, ayudada por dos personas de confianza, mientras otro lleva la maleta con las prendas” (Jiménez Zambrano, 2014, p.40). Mantiene en su rostro una careta de color negra que muestra una gran sonrisa y una dentadura blanquísima; está siempre alegre, hace bailar a una pequeña muñeca negra a la que llama “Baltazara” y de vez cuando va en camino por las calles y avenidas en su mano posee un chisquete que contiene leche de burra y lo lanza a los espectadores.

También se ha considerado a la Mama Negra al simboliza de personificación de una diosa indígena, pues ahí la mujer es el centro, todos obedecen su voluntad y es la representación de la mujer sagrada; la virgen, a quién se dedica esta fiesta.

#### **8.6.1.2 Ángel de la estrella**

En un sentido más amplio Paredes (2013) refiere que este personaje es característico de la liturgia católica, quien representa al Arcángel Gabriel, siendo de orígenes del sincretismo de pasajes bíblicos representados en el Pase del Niño. Este personaje es representado por un niño/niña, vestido/a de blanco con enormes alas y corona, lleva en su mano derecha un cetro con una estrella el mismo que cabalga sobre un caballo blanco adornado de vestidura blanca y detalles dorados.

El Ángel de la estrella recita loas de alabanza a la Virgen de las Mercedes; por tanto, en todo su caminar avanza por las calles y avenidas bendiciendo a todos los espectadores.

#### **8.6.1.3 Rey Moro**

De la misma manera Paredes (2013) mantiene que el Rey Moro tiene influencia pre colombiana, el capirote que usa en la cabeza sería similar con lo que usaban los orejones de esa época; mientras que, otros historiadores consideran que este personaje es creación nativa que personifica a los Jacho de Tacunga o legendarios gobernantes de estas tierras a su vez el personaje es representado por un hombre que impone autoridad, va montado sobre un caballo.

Lleva en la cabeza una corona grande adornada con bordados, lentejuelas, espejos, y hasta cintas.

En algunas ocasiones usa gafas, o lleva su rostro pintado con una abultada barba y las mejillas con formas redondas y coloreadas. Viste traje de tela espejo o terciopelo, de colores contrastantes con los mismos bordados de la corona, el pantalón es bombacho, capa larga, la parte principal de su disfraz es el “tahalí”, que le cruza el pecho, tiene la forma de una cruz y está adornado con motivos geométricos, animales, perlas, piedras y lentejuelas, usa guantes blancos y en la mano derecha porta un cetro adornado con cintas de colores.

#### **8.6.1.4 El Abanderado**

Las consideraciones de Paredes (2013) caracteriza a este personaje quien está representado por un hombre quien porta en sus manos el wiphala, una bandera de tela espejo, cuadriculada vivo reflejo de siete colores diferentes, con la que rinde “los honores” al Capitán. En años anteriores el 24 ceremonial tenía tres Abanderados: el primero, denominado Heraldo, que portaba la bandera española; el segundo, la bandera de la encomienda; y, el tercero, la bandera a cuadros.

Dicho personaje viste terno de casimir color oscuro, chaqueta con charreteras de flecos dorados; camisa blanca, un tahalí rectangular, prendido en el pecho y muy ornamentado; pantalón con una franja de tela de algún color contrastante a los costados; mientras que, en su cabeza lo rodea un pañuelo de seda estampada, hecho tungo, por encima del cual va el sombrero de copa, color negro, adornado con un cintillo tricolor (amarillo, azul y rojo); en ocasiones cubren su cara con una máscara rosada, elaborada con tela de alambre.

#### **8.6.1.5 El Capitán**

Nuevamente intervienes Paredes (2013) ahora con el personaje del capitán refiriendo que es el personaje principal y considerado como el protagonista de influencia española, que representa al “Corregidor”. Es caracterizado por un hombre que va acompañado de Sargentos. Viste con traje estilo militar de color oscuro. La chaqueta tiene charreteras doradas en los hombros y los puños son amplios y adornados con hilos dorados, el pantalón tiene dos franjas bordadas de colores vistosos a los lados, que van desde la cintura hasta las vastas. En el pecho le cruza un “tahalí” de forma rectangular, lleva cubiertas las manos de guantes blancos, porta un sable metálico adornado con el tricolor nacional.

En ocasiones usa máscara de tela de alambre, de color rosa. La cabeza se cubre con un pañuelo de seda hecho tongo y, luce un vistoso bicornio, bien ornamentado. Este personaje es el único que puede bailar con la Mama Negra y los laticungueños lo identifican como su “amante”.

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS**

¿Cómo la técnica de ilustración de los personajes principales de la “Mama Negra” ayudará a promover su identidad cultural?

¿Qué metodologías y herramientas son necesarias para el diseño y aplicación de ilustración de los principales personajes de la “Mama Negra”?

¿Cuál es la línea gráfica de la marca, ilustración de personajes y aplicación en accesorios de indumentaria textil idóneas para la propuesta?

¿Cuál es el accesorio óptimo en tendencia juvenil para la aplicación de ilustraciones de los principales personajes de la “Mama Negra”?

## **10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL**

### **10.1 Tipos de investigación**

#### **10.1.1 Bibliográfica**

Una de las primeras etapas de toda investigación y como tal se efectuó una búsqueda bibliográfica en diferentes sitios web, google académico, artículos indexados en repositorios de alto impacto científico; posteriormente se identificó información de varios autores de la fiesta popular de la “Mama Negra” en conjunto con sus personajes que la conforman, donde se obtuvo ciertos libros que ayudaron argumentar la información.

En este trabajo de investigación se logró identificar un libro titulado “La Mama Negra” que se ubicaba en los repositorios de la biblioteca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, de los autores: Mónica y Patricio Córdoba titulado Simbolismo de la “Mamá Negra”, donde detalla breves rasgos de historia y personajes que lo conforman.

En él, cuenta una breve reseña histórica de sus orígenes y personajes quienes conforman esta fiesta popular de la “Mama Negra” del cantón Latacunga.

### **10.1.2 Investigación de campo**

La investigación de campo constituye un soporte imprescindible en la presente investigación; siendo que, se aplica directamente en el lugar de los hechos, donde se puede hacer una observación directa, para desarrollar su contenido. Por tanto, es una herramienta muy útil, no solo para determinar el nivel de conocimiento e intereses de jóvenes Latacungueños, sino que también fue una ayuda y un aporte de conocimientos para el grupo investigador, permitiendo que la búsqueda de datos sea más efectiva para el desarrollo del proyecto.

La investigación de campo permitió tener un conocimiento más amplio sobre rasgos de estilo, interés sobre los accesorios de indumentaria textil, tendencia gráfica y hasta cromáticas en relación con la identidad cultural de la “Mama Negra”, logrando generar mayor interés en la juventud latacungueña por conocer a los personajes principales de esta fiesta popular.

## **10.2 Métodos de investigación**

### **10.2.1 Método proyectual**

Es un proceso o serie de pasos sistemáticos, que se encuentra orientado por el uso y la experiencia, para dar cumplimiento al objetivo o llegar a un máximo resultado con un mínimo de esfuerzo. La investigación proyectual es el proceso que nos conducirá a tener una idea clara de la aplicación de las ilustraciones de los personajes de la “Mama Negra” en material textil, obteniendo un acercamiento real a la proyección del funcionamiento del color, composición y texturas aplicadas ya en el producto, mediante un proceso conceptual con bocetos de varias ideas de cada personaje, ilustraciones de las mejores tendencias en moda y prototipos permiten llegar a la obtención de una visión más realista de los diseños en la ropa y accesorios.

### **10.2.2 Método inductivo**

El método inductivo fue de gran aporte, siendo que se aplicó entrevista y encuestas a jóvenes latacungueños de nuestra querida ciudad posteriormente se realizó un análisis de los resultados obtenidos, deduciendo que el proyecto resulta favorable para fomentar la identidad cultural en la juventud latacungueña.

### **10.3 Método descriptivo**

Este método trabaja con realidades de hechos que ocurren en el desarrollo de la investigación, que siempre será fundamentada y concreta en su totalidad; presenta una interpretación coherente de encuestas, medición, organización, análisis, hasta llegar a conclusiones prácticas del proyecto.

El método descriptivo ha sido frecuente en esta investigación por su aplicación en el análisis de testimonios y encuestas de jóvenes latacungueños sobre datos concernientes a la “Mama Negra” siendo información de absoluta credibilidad para obtener un producto textil acorde al reflejo de sus respuestas.

### **10.4 Técnicas de la investigación**

#### **10.4.1 La observación**

La observación es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla normalmente sus actividades.

#### **10.4.2 La encuesta**

Para el desarrollo y en apoyo a la investigación se plantea una encuesta, aplicada a jóvenes latacungueños de entre 18 a 25 años, la misma que fue realizada el 11, 12 y 15 de enero del 2017 de manera On line y con el 50 % fue aplicado de manera directa, dando como resultado un total de cien personas encuestadas, con el objetivo tener mayor conocimiento e información veraz sobre los rasgos de identidad de la juventud latacungueños sobre la fiesta popular de la “Mama Negra”.

#### **10.4.3 La entrevista**

La entrevista se aplicó al guía del museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi, quien tiene el conocimiento sobre los principales personajes de la “Mama Negra”, el entrevistado se llama Sr. Darwin Bayardo Fabara Jácome, funcionario de esta institución pública, quien se dedica a la difusión de programas y eventos culturales en apoyo a la ciudad y provincia; logrando un conocimiento más amplio del problema que suscita esta festividad popular sobre la Invisibilización por el resto del año en la juventud latacungueña.

## 11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 11.1 Análisis de interpretación

#### 11.1.1 Población

Se tomó en la ciudad de Latacunga y se encuentra detallada con la presente tabla de datos.

**Tabla 4:** Población

<b>Cantón: Latacunga</b>	
<b>Rango de edad: Edad 18 – 25 años</b>	
<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
12.235	13.228
Total Población:	25.463

**Fuente:** INEC Censo Población y Vivienda 2012

**Elaboración:** Por el investigador

#### 11.1.2 Muestra

Para determinar la población se debe considerar los datos del censo 2012 por lo que se deberá calcular con la siguiente fórmula.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) \left(\frac{e}{k}\right)^2 + PQ}$$

Equivalentes:

n= Tamaño de la muestra.

PQ= Constante de Muestreo. (0,25)

N= Población.

(N-1) = Población menos uno.

e= Error que se admite.

k= Constante de corrección del error. (2)

Aplicación

Calcular el tamaño de la muestra si la población es de 25.463 personas tomando una muestra de población y el índice de adultos de 18 a 25 años de edad tomada de una muestra estadística de INEC que admitiendo el 10% de error.

$$n = \frac{PQ * N}{(N-1) (e/k)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25 * 25.463}{(25.463-1) (0,10/2)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{6365,75}{(25.462) (0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{6365,75}{63,905}$$

n= 99,61

n= 100 personas a encuestar

## 11.2 Operación de variables

### 11.2.1 Variable independiente

Promover la identidad cultural en la juventud latacungueña.

### 11.2.2 Variable dependiente

Ilustraciones de los personajes de la fiesta popular de la “Mama Negra”.

**Tabla 5:** Operación de variables

VARIABLES	INDICADORES
Promover la identidad cultural	Bocetos Creación de identidad Diseño básico
Ilustraciones de los personajes	Ilustración de personajes Ilustración pop art saturado

---

Medios de difusión  
Aplicación en medios  
textiles

---

**Elaborado por:** Los investigadores

### 1.- Seleccione con una (x) su género.

#### Género

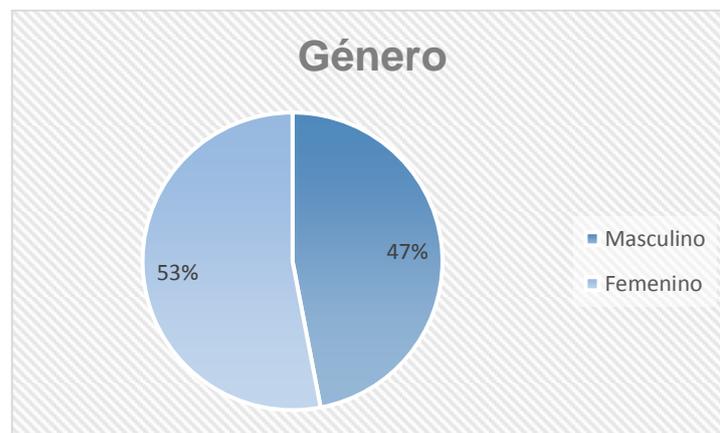
---

GÉNERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	47	47%
Femenino	53	53%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

---

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 1:** Género



**Elaborado por:** Los investigadores

#### Interpretación de resultados

El 47% de los jóvenes encuestados corresponde al género masculino; mientras que, el 53% apuntan al género femenino; sin embargo, el resultado recae sobre el género opuesto, por ello, esta diferencia no es mayor; por lo que, permite que las ilustraciones generen interés en ambos sexos.

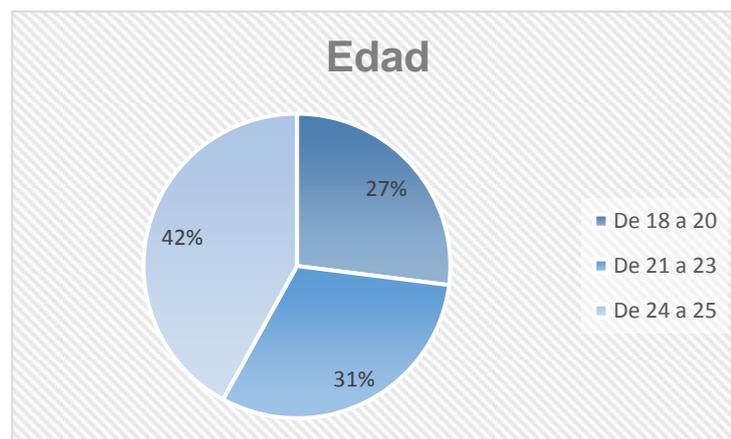
## 2.- Seleccione con una (x) su edad en el recuadro de referencia.

**Tabla 6:** Edad

EDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 18 a 20	27	27%
De 21 a 23	31	31%
De 24 a 25	42	42%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 2:** Edad



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

El indicador de la edad señala que el 42% de la juventud laticungueña se encuentra en un rango de 24 a 25 años; sin embargo, el 31% apunta que cursan entre los 21 a 23 años; no obstante, un último dato refleja que tienen entre los 18 y 20; por ello, estos datos ayudan a determinar el rango de edad de potenciales clientes a quienes seguramente estarán interesados en la aplicación de la ilustración sobre los personajes de la “Mama Negra”.

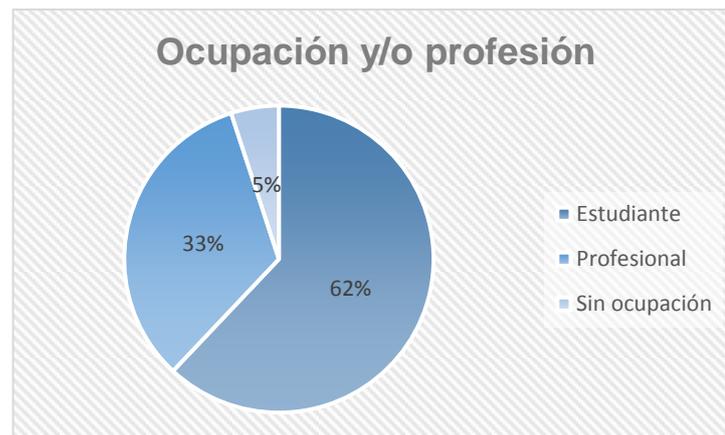
### 3. Ocupación y/o profesión

**Tabla 7:** Ocupación y/o profesión

OCUPACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiante	62	62%
Profesional	33	33%
Sin ocupación	5	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 3:** Ocupación y/o profesión



**Elaborado por:** Los investigadores

#### Interpretación de resultados

El 62% de los jóvenes encuestados señalan que se encuentran cursando sus estudios a nivel de secundaria y superior; sin embargo, un 33% manifiestan que son profesionales y a su vez se encuentran laborando tanto en el sector público como en la banca privada; no obstante, un 5% se encuentra sin ninguna actividad laboral; por ello, estos indicativos señalan un interés por parte de jóvenes en conocer nuevos proyectos en temas ilustrativos de los personajes de la "Mama Negra".

#### 4. Ciudad de procedencia

**Tabla 8:** Ciudad

CIUDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Latacunga	100	100%
<b>TOTAL</b>	100	100%

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 4:** Ciudad



**Elaborado por:** Los investigadores

#### Interpretación de resultados

El gráfico estadístico en relación a la ciudad de procedencia aplicados a jóvenes latacungueños refleja con un 100% son procedentes de esta ciudad; por ello, permite conocer su identidad cultural; sabiendo que, nuestro público objetivo mantiene y está íntimamente relacionado con la tradicional fiesta popular de la “Mama Negra”, considerada patrimonio intangible de nuestro país.

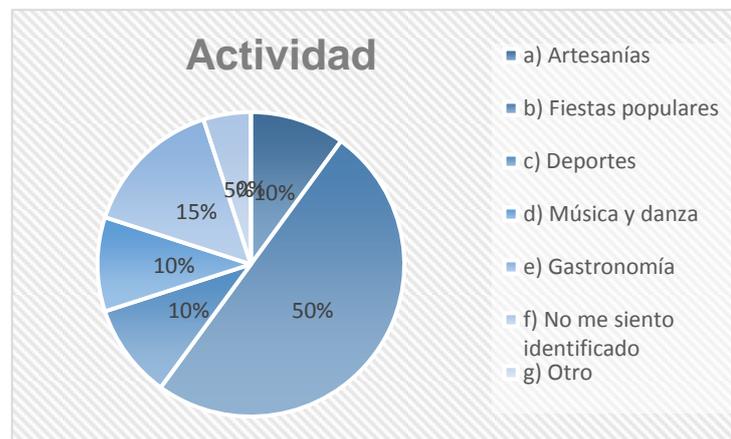
5. ¿Con que actividad se siente identificado/a cómo latacungueño? Puede seleccionar uno o varios ítems.

Tabla 9: Actividad

ACTIVIDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Artesanías	10	10%
b) Fiestas populares	50	50%
c) Deportes	10	10%
d) Música y danza	10	10%
e) Gastronomía	15	15%
f) No me siento identificado	5	5%
g) Otro	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Los investigadores

Gráfico 5: Actividad



Elaborado por: Los investigadores

### Interpretación de resultados

Un 50% de los habitantes encuestados coinciden que se sienten identificados por las fiestas populares que suscitan en la ciudad de Latacunga; sin embargo, un 15% señala que la gastronomía es uno de entes de mayor reconocimiento y un 10% se identifican con deportes,

artesanías, música y danza y un 5% no se siente identificado con ninguno de los apartados; por ello, el análisis de las encuestas aplicadas interpreta que el proyecto a desarrollarse de los personajes ilustrados aplicados en accesorios es una buena alternativa en apoyo a su difusión histórico cultural, manteniendo rasgos de identidad en y las futuras generaciones.

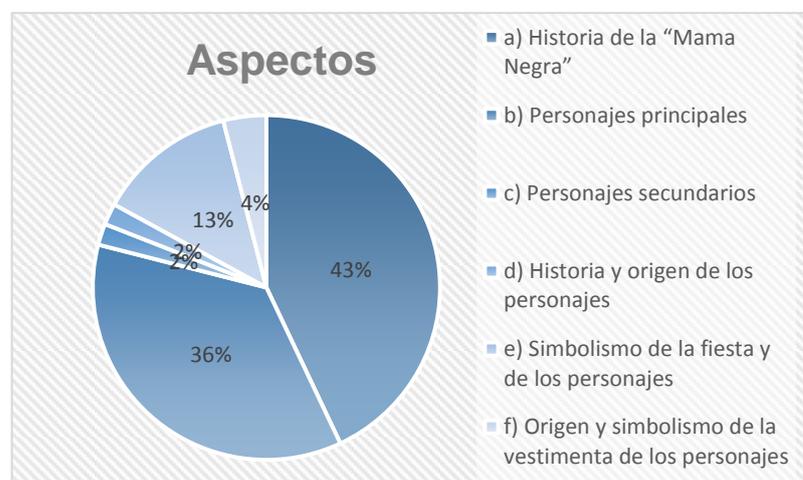
**6. ¿Qué aspectos conoce usted sobre la fiesta de “La Mama Negra”? Puede seleccionar uno o varios ítems.**

**Tabla 10:** Aspectos

ASPECTOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Historia de la “Mama Negra”	43	43%
b) Personajes principales	36	36%
c) Personajes secundarios	2	2%
d) Historia y origen de los personajes	2	2%
e) Simbolismo de la fiesta y de los personajes	13	13%
f) Origen y simbolismo de la vestimenta de los personajes	4	4%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 6:** Aspectos



**Elaborado por:** Los investigadores

### **Interpretación de resultados**

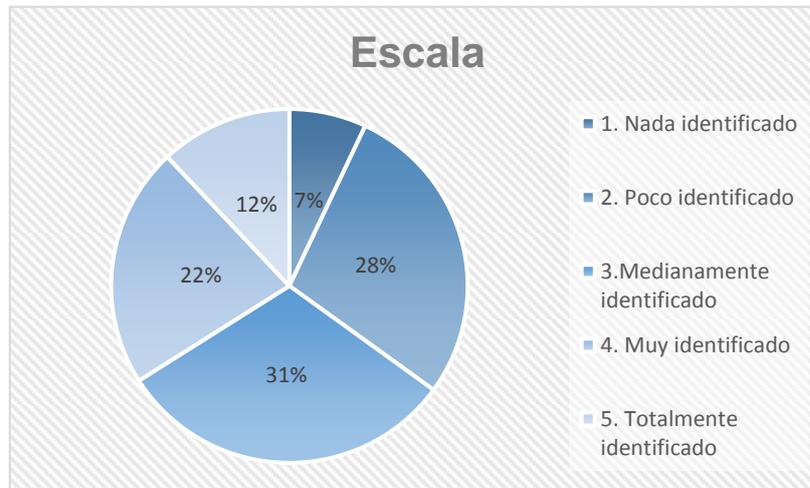
Los resultados del gráfico reflejan que un 43% de la población encuestada en la ciudad de Latacunga tiene conocimiento sobre la historia de la “Mama negra”, sin embargo, un 36% coinciden en conocer a los personajes de esta fiesta popular, mientras que, un 13% relaciona a los personajes con el simbolismo; y un 4% lo relaciona su vestimenta con el ícono simbólico y un menor porcentaje del 2% coinciden sobre la historia de los personajes; por ello, refleja que la mayor parte de la población latacungueña conocen algunos indicadores de la fiesta popular de la “La Mama Negra”; por ende, es notable el desarrollo de los personajes ilustrados que la componen esta fiesta que refleje el simbolismo en relación a su historia.

### **7. En la escala del 1 al 5 ¿Qué tan identificado se siente usted con la fiesta cultural de “La Mama Negra”?**

**Tabla 11:** Escala

<b>ESCALA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
1. Nada identificado	7	7%
2. Poco identificado	28	28%
3. Medianamente identificado	31	31%
4. Muy identificado	22	22%
5. Totalmente identificado	12	12%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 7:** Escala

Elaborado por: Los investigadores

### Interpretación de resultados

Un 31% de los encuestados manifiestan sentirse identificados con la mayor fiesta popular de la ciudad de Latacunga; sin embargo, un 28% se siente poco identificado; estas consideraciones se reflejan que ciertos jóvenes encuestados señalan tener un mayor identificativo y un 12% se siente muy identificado y un 7% apunta lo contrario; por ello, es necesario el desarrollo de la propuesta ilustrativa de los personajes la “Mama Negra” en apoyo al fortalecimiento de su identidad cultural.

### 8. ¿Cuál es su personaje preferido de la fiesta “La Mama Negra”?

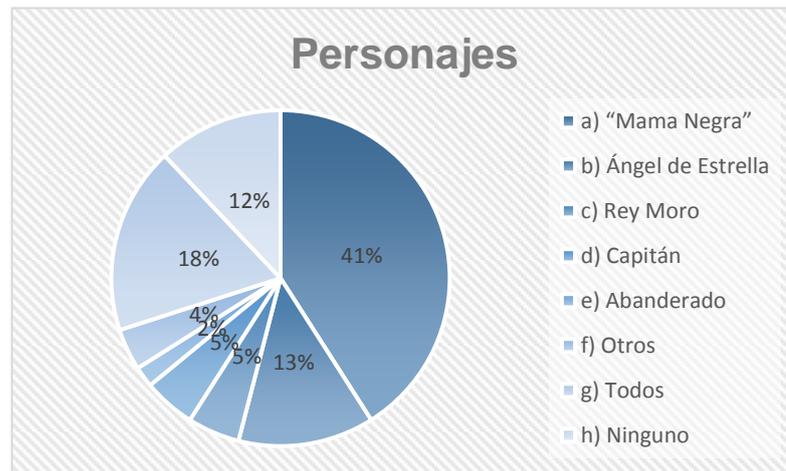
**Tabla 12:** Personajes

PERSONAJES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) “Mama Negra”	41	41%
b) Ángel de Estrella	13	13%
c) Rey Moro	5	5%
d) Capitán	5	5%
e) Abanderado	2	2%
f) Otros	4	4%
g) Todos	18	18%

h) Ninguno	12	12%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Los investigadores

**Gráfico 8: Personajes**



Elaborado por: Los investigadores

### Interpretación de resultados

La población encuestada coincide tener preferencia con el personaje de la "Mama Negra" con un 41%, mientras que, un 13% apuntan tener indicadores de agrado por el "Ángel de la estrella" y con un porcentaje del 5% señala identificarse con el "Rey Moro" y el "Capitán"; por lo que, ciertos jóvenes manifiestan tener mayor atractivo por el abanderado y un 12% no tiene interés de preferencia por dichos personajes; por ende, la tabla porcentual refleja que el proyecto ilustrativo tendrá gran acogida por la juventud latacungueña sobre los personajes de la fiesta popular de la "Mama Negra".

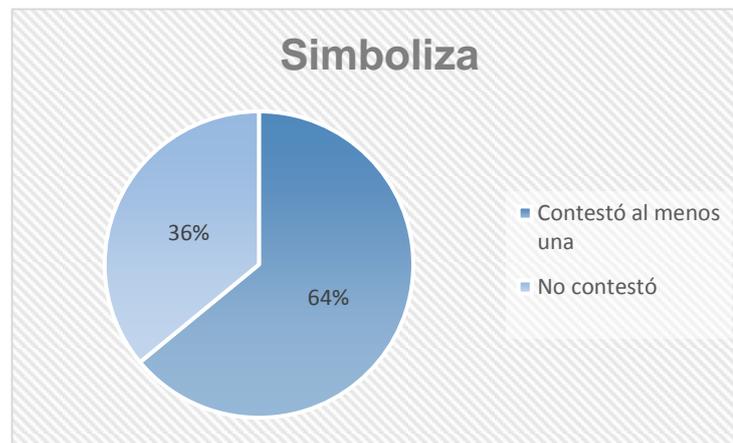
## 9. ¿Qué simboliza para usted cada personaje principal?

Tabla 13: Simboliza

PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Contestó al menos una	64	64%
No contestó	36	36%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Los investigadores

Gráfico 9: Simboliza



Elaborado por: Los investigadores

### Interpretación de resultados

El 64% de los jóvenes encuestados relacionan a los personajes de la “Mama Negra” como íconos simbólicos; siendo que, cada uno de ellos indistintamente representa historia, valores, pureza, paz, tranquilidad, liderazgo, respeto, orden, etcétera; sin embargo, un 36% apuntan lo contrario o no conoce termino alguno para identificarlos; por ello, es conveniente detallar en los accesorios de indumentaria textil sobre el simbolismo que representa las ilustraciones de los personajes de esta fiesta popular que resalta cada año por la calles de nuestra ciudad de Latacunga.

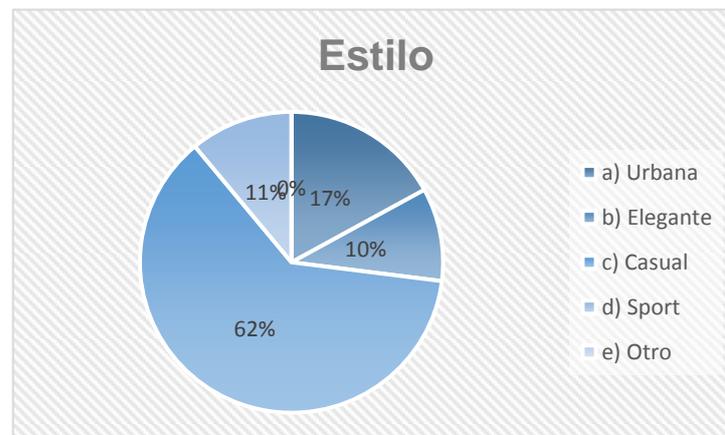
## 10. ¿Qué estilo de vestir prefiere?

**Tabla 14:** Estilo

ESTILO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Urbana	17	17%
b) Elegante	10	10%
c) Casual	62	62%
d) Sport	11	11%
e) Otro	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 10:** Estilo



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

El gráfico recae con mayor indicador porcentual con el 62% señalando que en su mayoría la juventud latacungueña a diario tiene una opción de vestir casual; sin embargo, un 17% mantiene una elección de estilo urbano; dejando con un, 10% y 11% a manifestarse con un estilo elegante y deportivo; por ello, es necesario desarrollar las ilustraciones sobre una prenda textil con mayores características casuales y con cierto grado de moda urbana, en apoyo a generar mayores rasgos de identidad de cada personaje sobre esta fiesta popular.

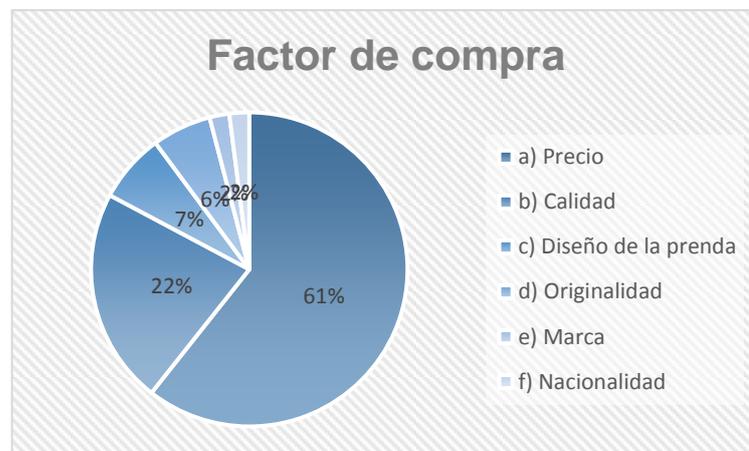
### 11. ¿Qué prioriza a la hora de comprar su ropa? Seleccione las 3 más importantes.

**Tabla 15:** Factor de compra

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Precio	60	60%
b) Calidad	22	22%
c) Diseño de la prenda	7	7%
d) Originalidad	6	6%
e) Marca	2	2%
f) Nacionalidad	2	2%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 11:** Factor de compra



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

EL 61% de los jóvenes latacungueños coinciden que a la hora de elegir su prenda de vestir se fijan en su valor antes de optar por una prenda; sin embargo, un 22% de los encuestados coinciden que la calidad de la vestidura siempre es importante; por otro lado, un 7% opta por diseños exclusivos y con un 6% y 2% se fijan en la originalidad dejando de lado la marca de la prenda; por ello, los accesorios deberán mantener todas estas características con menor índice en el valor; siendo lo que más conviene la juventud latacungueña.

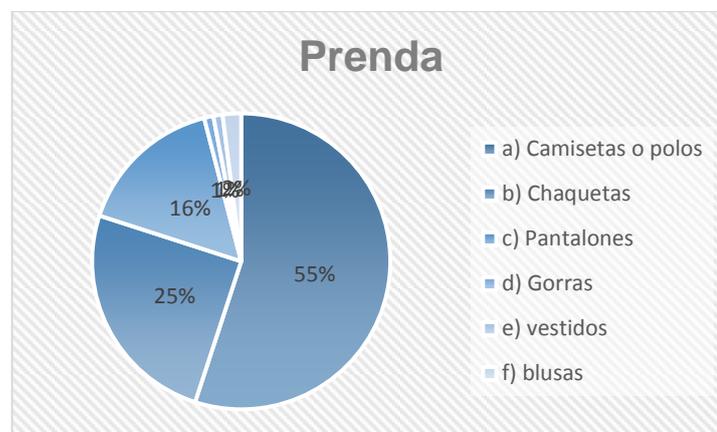
## 12. Seleccione los 3 tipos de prendas que prefiere comprar

**Tabla 16:** Prenda

<b>PRENDA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a) Camisetas o polos	55	55%
b) Chaquetas	25	25%
c) Pantalones	16	16%
d) Gorras	1	1%
e) vestidos	1	1%
f) blusas	2	2%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 12:** Prenda



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

EL 55% de los residentes jóvenes en la ciudad de Latacunga señalan que las camisetas o polos son esenciales en su forma de vestir; sin embargo, un 55% coinciden que las chaquetas es otra manera de expresar su estilo; por otra parte, ciertos jóvenes consideran que los pantalones es otro modo que los representa; por ende, con menor indicador recae en el 1% que optan por gorras y vestidos; por ello, es conveniente aplicar las ilustraciones de los personajes de la “Mama Negra” en prendas de mayor preferencia de la juventud latacungueña.

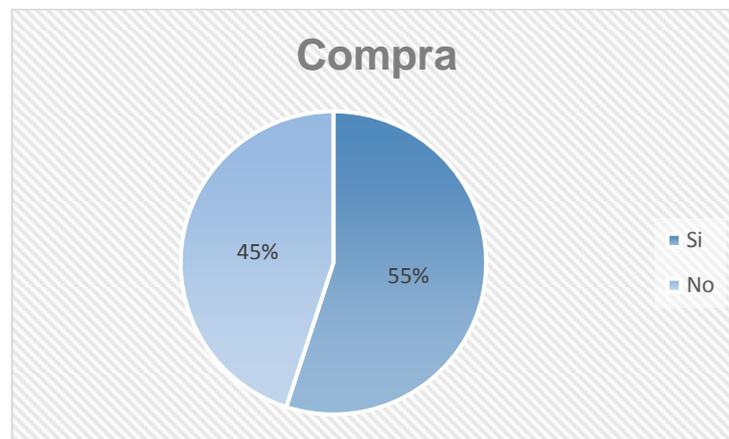
### 13. ¿Usted compra prendas con diseños originales?

**Tabla 17:** Compra

COMPRA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	55	55%
No	45	45%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 13:** Compra



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

El 55% de los jóvenes residentes en la ciudad de Latacunga coinciden que a la hora de adquirir una prenda para su vestuario optan por diseños exclusivos; sin embargo, un grupo del 45% señalan lo contrario; por ello, las ilustraciones de los personajes deberán mantener una línea gráfica que involucre a la historia y tradición de la fiesta popular con el propósito de fortalecer los niveles de identidad en la juventud latacungueña.

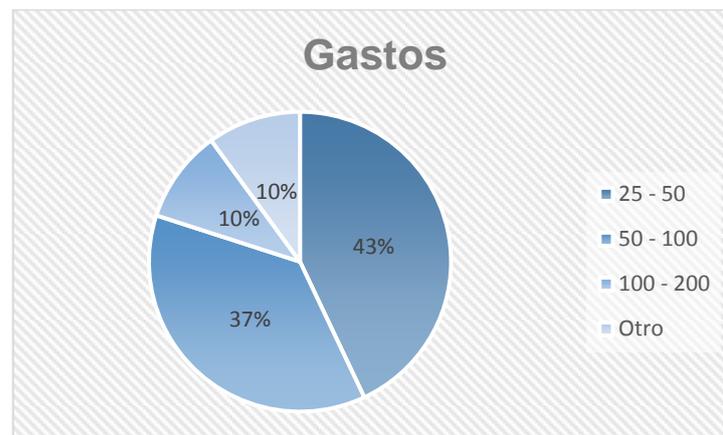
#### 14. ¿Cuánto gasta en ropa mensualmente?

**Tabla 18:** Gastos

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
25 - 50	43	43%
50 - 100	37	37%
100 - 200	10	10%
Otro	10	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 14:** Gastos



**Elaborado por:** Los investigadores

#### Interpretación de resultados

Los niveles de adquisición en prendas de vestir bordean entre 25\$ y 50\$ en la juventud latacungeña manifestándose en el gráfico de porcentaje con el 43%; sin embargo, otros jóvenes encuestados entre hombres y mujeres coinciden realizar compras desde 50\$ hasta 100%; mientras que a igual escala de inversión en su estilo de vestidura se destaca una inversión de 100\$ y 200\$ y otro valor; por ello, el realizar accesorios de vestir en camisetas o polos en estilo casual con los personajes de la “La Mama Negra” se caracterizaran por mantener una línea gráfica original.

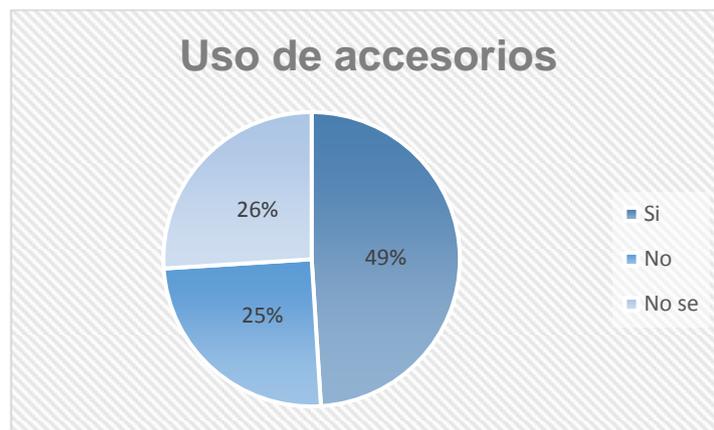
## 15. ¿Usaría ropa y/o accesorios con ilustraciones de la fiesta cultural “La Mama Negra”?

**Tabla 19:** Uso de accesorios

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	49	49%
No	25	25%
No se	26	26%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 15:** Uso de accesorios



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

En el gráfico con el 49% de jóvenes residentes en la ciudad de Latacunga coinciden en adquirir y hacer uso de accesorios de vestimenta con estilo cultural de los personajes de la fiesta popular de la “Mama Negra”; sin embargo, un 26% no tienen una decisión muy clara de adquisición; por ende, se da a conocer en la tabla de porcentajes un 25% de encuestados apuntando que no harían uso estos accesorios que mantenga un estilo cultural; por ello, es necesario generar una colección de vestimenta para ambos géneros en apoyo a la identidad cultural, que puedan identificarse como latacungueños y el mismo sea un inicio de que tanto el turismo local, nacional y de quienes visitan esta ciudad se interesen por conocer más sobre los personajes de tradición mencionada.

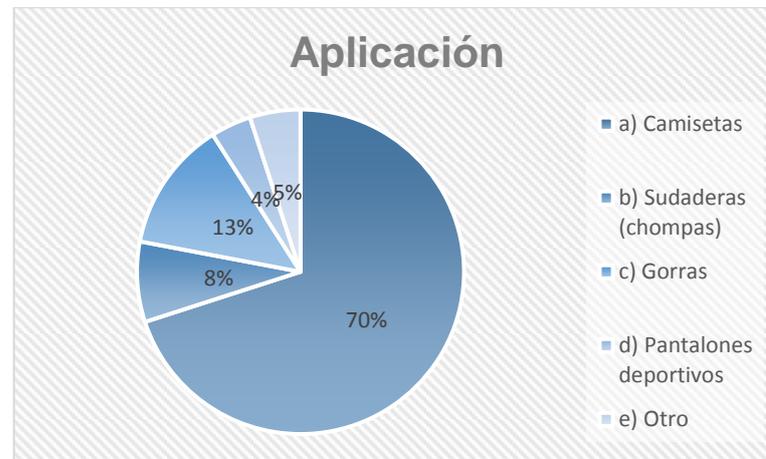
## 16. ¿En qué tipo de ropa le gustaría ver plasmadas ilustraciones de “La Mama Negra”?

**Tabla 20:** Aplicación

APLICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Camisetas	70	70%
b) Sudaderas (chompas)	8	8%
c) Gorras	13	13%
d) Pantalones deportivos	4	4%
e) Otro	5	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 16:** Aplicación



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

Un 70% de los jóvenes de género masculino y femenino coinciden tener mayor interés en adquirir camisetas con ilustraciones de los personajes de la “Mama Negra”; sin embargo, un 13% se inclina por añadir a su estilo de vestir a gorras y con un porcentaje menor del 8% considera invertir en sudaderas (chompas) para lucirlos por la ciudad y la provincia; no obstante, un 4% y 5% coinciden tener gustos en pantalones deportivos y otro tipo de accesorio; por ello, es una buena alternativa el aplicar ilustraciones de los personajes de esta fiesta popular, en soportes como camisetas que son de interés para los jóvenes.

**17. De los siguientes estilos de ilustración ¿cuál considera usted que es el estilo idóneo para ilustrar a los personajes de “La Mama Negra”?**

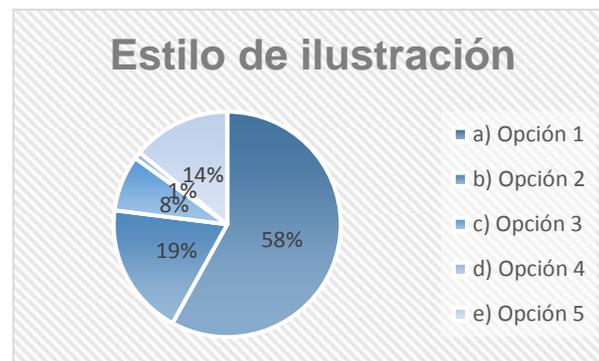


**Tabla 21:** Estilo de ilustración

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Opción 1	58	58%
b) Opción 2	19	19%
c) Opción 3	8	8%
d) Opción 4	1	1%
e) Opción 5	14	14%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico 17:** Estilo de ilustración



**Elaborado por:** Los investigadores

### Interpretación de resultados

El 58% de jóvenes que residen en la ciudad de Latacunga optó el estilo de ilustración número 1; mientras que, un 19% se considera conveniente aplicar el estilo de ilustración del gráfico 2 en los personajes de la fiesta popular; sin embargo, otro grupo encuestado se manifiesta con el 14% sobre el estilo número 5 y con un menor rango porcentual del 8% sobre el estilo 3; dejando de lado muy notorio con el 1% sobre el gráfico que representa al estilo de ilustración

número 4; por ello, es necesario aplicar el estilo de ilustración número 1 sobre los personajes de la “Mama Negra” con el fin de que los jóvenes de ambos géneros se sientan identificados culturalmente con su estilo de vestir.

## **12. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

La fiesta popular de la “Mama Negra”, en compañía de sus personajes principales como: el Rey Moro, Ángel de la Estrella, el Abanderado y el Capitán, quienes acompañan en toda la celebración al personaje central de esta fiesta popular y en su caminar turistas nacionales y locales con mayor asentamiento de jóvenes laticungueños forman parte de esta histórica fiesta, quienes mencionan que la “Mama Negra” y el “Ángel de la Estrella”, son los personajes que mayormente prefieren pero que tienen escaso conocimiento sobre su historia y tradiciones; sintiéndose poco identificados durante el transcurso del año. Sin embargo, chicos/as de género masculino y femenino consideran que entre su estilo de vestir prefieren accesorios de indumentaria textil cómoda y casual y que mantenga un valor no muy elevado; no obstante, para generar mayor interés por conocer los personajes de la “Mama Negra” mencionan que una de las alternativas es crear diseños ilustrados de estos personajes con un estilo vanguardia artística y aplicados a camisetas, bufandas y gorras pueden elevar indicadores de identidad cultural en la juventud laticungueña.

### **Entrevista**

Sr. Darwin Bayardo Fabara Jácome

Guía turístico de museos de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi

Fecha de entrevista: sábado 17 de febrero de 2018

#### **¿Qué conoce Usted acerca de la Historia de la fiesta tradicional de “La Mama Negra”**

Comencemos indicando que según la historia esta fiesta nace en el año 1742, a raíz de una erupción del Volcán Cotopaxi en esos momentos de difícil situación, la gente llena de terror tuvo que acudir a la imagen de la virgen de la merced para hacer una procesión, una rogativa llevarle a la cima del calvario y pedirle que haga el milagro de apaciguarle al volcán, entonces la virgen alzo su mano derecha y el volcán Cotopaxi que estuvo en actividad quedo pasivo y la gente hizo la promesa de celebrarle una fiesta cada año, por eso es que se celebra cada 24 de septiembre esta tradicional comparsa de la “Mama Negra”.

**¿Cuáles son los personajes principales y que le caracteriza a cada uno de ellos?**

Entre los personajes principales de esta fiesta, está precisamente La Mama Negra, el Ángel de la Estrella, el Capitán, El Rey Moro, El Abandero.

Sobre el Ángel de la estrella es un personaje vestido de blanco completamente, el caballo también del mismo color, representa al arcángel San Miguel, Él les va guiando a buen destino según la creencia de la gente en esta fiesta.

El Rey Moro representa a quienes gobernaron para aquella época esta comarca que se llamaba en ese entonces Tacunga nada más luego cambiaron a Latacunga, representa a la gente pudiente de este lugar.

Sobre el Abanderado usa una bandera de cuadros de diferentes colores y que representa las diferentes parcialidades como los Tacunga, Sigchos, Tiguanloes, Angamarcas y otros conglomerados primitivos. El Abanderado va seguido de una correcta formación de sus guardias de honor.

El Capitán sus atavíos son a la usanza militar, es decir, la gente toma a manera de burla lo que fueron los españoles en la época de la colonia aquí en el Ecuador y precisamente en Latacunga, por eso es que se toma la imagen de los militares para que represente el Capitán.

Hablando de la Mama Negra este personaje es el centro de atención de todo el público que se congrega en las calles de la ciudad para ver pasar a esta comparsa, es un hombre vestido de mujer, va siempre montado a caballo, simboliza a una de las esclavas que fuera la que representaba por ejemplo a la mujer que rinde homenaje a la virgen de la merced, se puede decir que también fue como dama de compañía este personaje. Lleva un disfraz con pechos amplios, está cubierta su cabeza con una peluca y es la que tiene la máscara de madera porque como en Latacunga se llevan a cabo dos festividades de “La Mama Negra”, la de noviembre solamente se pita el rostro y la de septiembre tomándole en el sentido folklórico es la que lleva la máscara de madera.

**¿Desde su punto de vista cree Usted que los jóvenes latacungueños se sienten identificados con esta fiesta?**

Bueno eso hay que incentivar en la juventud porque especialmente los jóvenes deben conocer cuál es la fiesta autentica que identifica a su ciudad, entonces si hablamos de la “Mama

Negra” no importa la edad de la gente para comprender la fe católica y ese afán de dar gracias a la Virgen de La Merced que es la llamada Patrona del volcán, por esta tradición que se lleva acabo cada año con la festividad.

**¿Usted que considera que los accesorios de indumentaria textil es una buena estrategia para incrementar la identidad de los jóvenes con esta fiesta?**

Bueno digamos que sí, es importante que la gente este preciado todo lo que es folklore, la tradición y que siga para que ellos en algún momento puedan representar a cabalidad cualquiera de los personajes que compone la comparsa de “La Mama Negra”

**Conclusiones de la entrevista**

- Cada 24 de septiembre esta tradicional comparsa de la “Mama Negra”.
- Los principales personajes de esta fiesta, es precisamente La Mama Negra, el Ángel de la Estrella, el Capitán, El Rey Moro y El Abandero.
- Los accesorios de indumentaria textil es una buena forma de difusión para fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña.

**13. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

**13.1 Tema:**

Diseño de los principales personajes de la “Mama Negra” mediante el pop art saturado como vanguardia artística, aplicados en accesorios de indumentaria textil, para fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña.

**13.2 Presentación del tema**

Como iniciativa para el desarrollo de la propuesta creativa se toma como referencia la metodología proyectual de Bruno Munari: que consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico con la finalidad de conseguir resultados óptimos con menos esfuerzo en el desarrollo de la propuesta; siendo, modificables si se encuentran valores que mejoren el proceso.

El método proyectual consiste en: identificar el problema, definir el problema, establecer los elementos del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales,

experimentación y modelos, el mismo que se lo aplicará en la ilustración de los principales personajes de la “Mama Negra”, con el propósito de fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña y mejorar los niveles de visibilización a través de la indumentaria textil.

Aplicando la metodología de imagen gráfica detallada por Johan Costa quien puntualiza que toda imagen o producto debe estar reflejada en una identidad corporativa como signo de identificación.

### **13.3 Problema:**

Invisibilización de la identidad cultural de la “Mama Negra”, por el resto del año, sobre los soportes gráficos de moda textil, causa desinterés en la juventud latacungueña por conocer mayormente a los personajes de esta fiesta popular.

### **13.4 Objetivos**

#### **Objetivo general**

- Diseñar e ilustrar los principales personajes de la “Mama Negra”, mediante el pop art saturado como vanguardia artística, aplicados en accesorios de indumentaria textil, que fomente su identidad cultural en la juventud latacungueña.

#### **Objetivos específicos**

- Estructurar y establecer una identidad gráfica mediante la metodología de Johan Costa.
- Ilustrar los principales personajes de la “Mama Negra” mediante el pop art saturado en apoyo al desarrollo de la metodología de Bruno Munari.
- Aplicar las ilustraciones de los principales personajes de la “Mama Negra” sobre los soportes gráficos de moda textil, con el propósito de fomentar su identidad cultural.

### **13.5 Justificación de la marca**

La identidad gráfica “Bestial”, como propuesta está íntimamente relacionada y estructurada por colores y formas que reflejan cultura; por ende, al ser uno de los motivos puede ser aplicados sobre diferentes soportes visuales, se plantea en un inicio una marca por dos colores

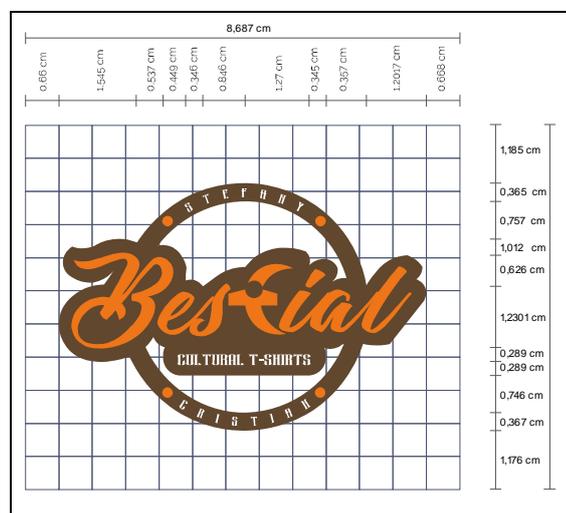
iniciales y posteriormente puede cambiar de acuerdo a sus aplicaciones en los accesorios de indumentaria textil y a las necesidades del usuario; siendo que, cada soporte textil mantiene características de un tono diferente por las vanguardias artísticas y moda juvenil que se presenta de acuerdo a la época.

### 13.6 Identidad gráfica básica

La línea de identidad gráfica expone elementos que constituyen la identidad visual de “Bestial”, que se detalla en: construcción, aplicación cromática, usos correctos, significado de los colores y el pantone de colores en apoyo al fortalecimiento de identidad de la marca.

La marca Bestial=termino coloquial que hace referencia a lo extraordinariamente bueno, grande e intenso, siendo una palabra perteneciente al vocablo juvenil y lo expresan cuando degustan de elementos que sean de su interés; por ello, la marca viene del significado de Cotopaxi, asimilando palabras kichua de la lengua de los Chibchas, kutu significa; cuello de luna o también bocio. En la falda sur del volcán existe un montículo “coto”; por tanto, Cotopaxi significa cuello de luna.

**Tabla 22:** Identidad gráfica



**Fuente:** Desarrollado por los investigadores

La cuadrícula representada de 10 x 10 (u) constituida en el plano verticalmente y horizontalmente.

### 13.6.1 Usos correctos

La marca representada por dos colores: café, naranja y blanco; a continuación, se incluye una serie de combinaciones que pueden considerarse dentro de la norma básica, debido a los distintos soportes textiles y gráficos en cuanto a etiquetado que puedan presentarse.

**Tabla 23:** Usos correctos



**Fuente:** Desarrollado por los investigadores

### 13.6.2 Significado de los colores

Se establece el significado de acuerdo a su uso; siendo, cada uno de ellos diferentes y a su vez indistintos en su aplicación. A continuación, se describe los colores que representan al isotipo.

**Tabla 24:** Significado de los colores

	<p>Representa salubridad y rehabilitación, es un color histórico cultural y puede ser asociado con experiencia y comodidad.</p>
	<p>El naranja es un color equilibrado juvenil de características culturales siendo vibrante, agradable y acogedor.</p> <p>Se lo aplica en indumentaria textil para dar impresión en diseños que representan movimiento.</p>

	Representa la claridad, limpieza, esperanza y apertura. También puede estar asociada con la moda y la simplicidad que lleva al aplicárselo en diseños textiles sobrios.
--	---

**Fuente:** Desarrollado por los investigadores

### 13.6.3 Colores cmyk

La siguiente tabla de colores, expone una gráfica con los 3 colores de la marca que predominan en el isotipo de “Bestial”.

**Tabla 25:** Colores cmyk

	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">   CMYK</th> </tr> <tr> <th>C</th> <th>M</th> <th>Y</th> <th>K</th> <th>PANTONE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>40</td> <td>55</td> <td>61</td> <td>60</td> <td>3316 c</td> </tr> </tbody> </table>	CMYK					C	M	Y	K	PANTONE	40	55	61	60	3316 c
CMYK																
C	M	Y	K	PANTONE												
40	55	61	60	3316 c												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">   CMYK</th> </tr> <tr> <th>C</th> <th>M</th> <th>Y</th> <th>K</th> <th>PANTONE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>62</td> <td>97</td> <td>0</td> <td>278 u</td> </tr> </tbody> </table>	CMYK					C	M	Y	K	PANTONE	0	62	97	0	278 u
CMYK																
C	M	Y	K	PANTONE												
0	62	97	0	278 u												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">   CMYK</th> </tr> <tr> <th>C</th> <th>M</th> <th>Y</th> <th>K</th> <th>PANTONE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1c</td> </tr> </tbody> </table>	CMYK					C	M	Y	K	PANTONE	0	0	0	0	1c
CMYK																
C	M	Y	K	PANTONE												
0	0	0	0	1c												

**Elaborado por:** los investigadores

## 13.7 Proceso ilustrativo

### 13.7.1 Target

El desarrollo de la propuesta de ilustración de los principales personajes de la “Mama Negra”, sobre accesorios de indumentaria textil con una tendencia juvenil se describe en los siguientes puntos.

### **13.7.1.1 Geográfico**

El desarrollo de la propuesta creativa tendrá lugar en la ciudad de Latacunga; siendo que, al ser un producto textil con tendencias juveniles puede llegar a varios sitios de la ciudad y como consecuencia otros sectores que rodean la localidad.

### **13.7.1.2 Demográfico**

Luego de una investigación de campo y la aplicación de encuestas y una entrevista el público objetivo son jóvenes latacungueños que bordean de 18 a 25 años quienes señalan que la fiesta popular de la “Mama Negra”, es invisibilizada por el resto de año y que una buena alternativa para fomentar su importante valor cultural es la generación de ilustraciones de los principales personajes con el propósito de fomentar su valor histórico cultural; generando de esta manera interés por conocer a otros integrantes que conforman esta tradicional fiesta.

### **13.7.1.3 Socioeconómico**

El desarrollo de este proyecto es de gran aporte para la ciudad de Latacunga; puesto que, colabora con la generación de ideas como una alternativa diferente sobre prendas de indumentaria textil juvenil con ilustraciones de los principales personajes de la “Mama Negra”, ayudando a fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña y a promover el turismo dentro de la ciudad y la provincia.

### **13.7.1.4 Psicográfico**

El desarrollo de las ilustraciones mantiene una tendencia de vanguardia artística juvenil sobre los accesorios de indumentaria textil; siendo que, nuestro público se encuentra en una sociedad cambiante sobre la moda y que degustan de innovación sobre su estilo y forma de vestir. Por ende, tienden a relacionarse con ilustraciones coloridas, generando atracción visual, logrando mejorar los niveles de visibilización y valor de identidad cultural por el resto del año.

### **13.7.1.5 Conductuales**

El desarrollo de la propuesta creativa se enfoca en el fomento de identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra”, como referentes visuales de esta fiesta popular; generando mayor interés por conocer a quienes lo conforman.

## **13.7.2 Partidos de diseño**

Para el desarrollo de la propuesta creativa se ha visto necesario analizar por conjunto forma y función los elementos que constituyen a los principales personajes de la “Mama Negra”, como: tipografía, ilustración y cromática, detalles que describen a continuación.

### **13.7.2.1 Tipografía**

Se hace uso de una tipografía con detalles en su estructura pero que, a su vez, sea de una morfología visible y aplicable; que permita reconocer su escritura a la juventud latacungueña.

### **13.7.2.2 Ilustraciones**

La vanguardia artística está íntimamente relacionada con la ilustración: siendo que consiste en atribuir características de color a los personajes con el propósito de caracterizar detalles de cada uno de ellos.

El personaje principal debe ser fácil de reconocer dentro de cada composición para generar dinámica y continuidad visual.

### **13.7.2.3 Cromática**

Para el desarrollo de las ilustraciones de los principales personajes de esta fiesta popular se aplica colores del estilo pop art saturado que se caracterizan por ser dinámicos, de contrastes y aplicados a formas geométricas, como incitando al goce de lo informal, primando lo estético antes que lo funcional.

También se utiliza combinaciones de contraste para captar la atención de un punto determinado en la juventud latacungueña.

## **13.7.3 Tecnología**

### **13.7.3.1 Software**

En un principio las ilustraciones serán elaborados a mano y escaneadas para la digitalización.

Uso del programa Adobe Ilustrador para vectorizar, siendo que permite la manipulación de las ilustraciones sin perder calidad ni resolución, además, será muy útil para aplicarse en prendas de indumentaria textil sin perder resolución y fidelidad de color sobre camisetas y gorras.

### **13.7.3.2 Impresión**

Para el prototipo será bajo el sistema de impresión sublimado a full color sobre una variación de camiseta en color blanco y negro; al igual, en gorras con el proceso de bordado de los principales personajes de la “Mama Negra”.

### **13.7.4 Plan de negocios**

#### **13.7.4.1 Producto**

Es una colección de indumentaria textil como camisetas y gorras que tiene como finalidad fomentar la identidad cultural y mejorar los niveles de visibilización por el resto del año de los principales personajes de la “Mama Negra”, y por ende generar mayor interés por conocer a los protagonistas que conforman esta fiesta popular.

#### **13.7.4.2 Precio**

El valor agregado se mantiene bajo la observación de las encuestas aplicadas a la juventud latacungueña; por ello, será un producto accesible al público elegido sabiendo que en su mayoría son estudiantes y muy pocos mantienen una historia laboral. Sin embargo, se tendrá en cuenta los costos de producción y publicidad.

#### **13.7.4.3 Plaza**

Juventud latacungueña

#### **13.7.4.4 Promoción**

El Ministerio de Cultura y Patrimonio, Ilustre Municipio del Cantón Latacunga y la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, podrían ser los entes de apoyo para la promoción del producto textil.

Uso de redes sociales, creación y manejo de una página en Facebook, para promocionar el producto textil, así como el proceso de bocetaje y digitalización del mismo.

Video publicitario que muestre las cuales, del producto textil, el mismo que será publicado en YouTube como medio de difusión.

### 13.7.5 Idea creativa

#### 13.7.5.1 Lluvia de ideas

Para la generación de la lluvia de ideas, se toma a consideración propuestas gráficas sobre bocetos de los principales personajes de la “Mama Negra”, con diferentes estilos, formas y aplicación de color, sin olvidar que las mismas fueron desarrolladas bajo el estilo de ilustración identificada en las encuestas, aplicadas hacia la juventud latacungueña; por ello, se obtiene una idea final manteniendo un estilo vanguardista artístico.

**Tabla 26:** Lluvia de ideas gráficas



**Elaborado por:** los investigadores

### 13.7.5.2 Idea final

Es representada por la selección de un boceto de un personaje de esta fiesta popular, manteniendo un estilo gráfico vanguardista artístico, con una inclinación gráfica en relación a los deportes; los mismos que, despertaran el interés por conocer a otros personajes de la “Mama Negra”, y de esta manera fomentar su identidad cultural mediante el uso de accesorios de indumentaria textil aplicados en camisetas y gorras.

**Tabla 27:** Idea final



**Elaborado por:** los investigadores

### 13.7.6 Proceso creativo

#### 13.7.6.1 Inspiración

La gráfica surge a partir de tres imágenes con diferentes estilos de color e ilustración y una imagen monocromática, haciendo uso de la vanguardia artística de colores aplicados en los principales personajes de la “Mama Negra”, los mismos que serán trabajados como propuesta en camisetas y gorras.

Con el propósito de caracterizar a cada uno de los personajes y que sean de fácil visualización gráfica se aplica una ilustración monocromática dentro de cada composición para generar dinámica y continuidad visual, a partir de la referencia del artista conceptual Acid Soda generamos una descomposición y añadimos elementos gráficos como refuerzo para crear un concepto final.

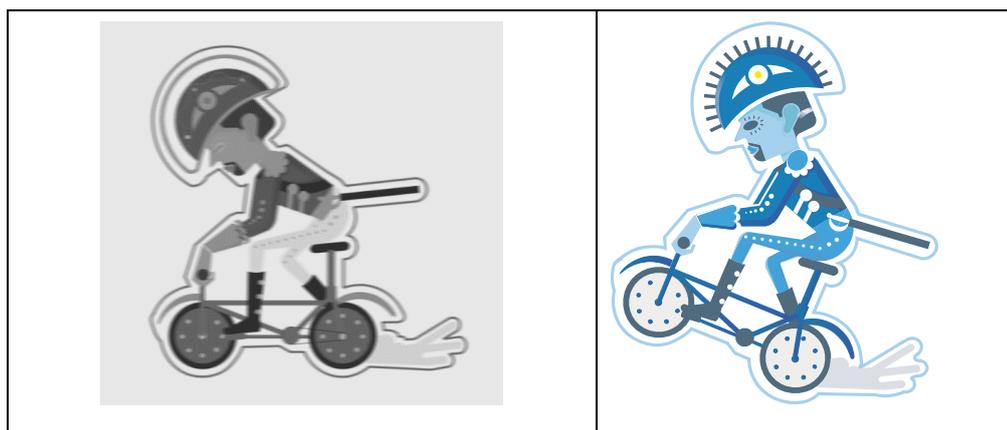
**Tabla 28:** Inspiración

**Elaborado por:** los investigadores

### 13.7.6.2 Bocetación

El proceso de Bocetación estuvo compuesto por diferentes estilos estéticos en base a la recopilación de información y a la observación de referencias visuales que agradan al target. básicamente la Bocetación consistió en generar esbozos generales de la composición, con el propósito de analizar cual se adapta mejor a lo que se necesita, una vez definido se redibuja los elementos requeridos con una línea simple y clara.

Durante este proceso se mantiene una idea clara lo que se quiere transmitir, en el caso de los principales personajes de la “Mama Negra”; se aplica un color monocromático, el mismo que, genera dinámica y continuidad gráfica visual.

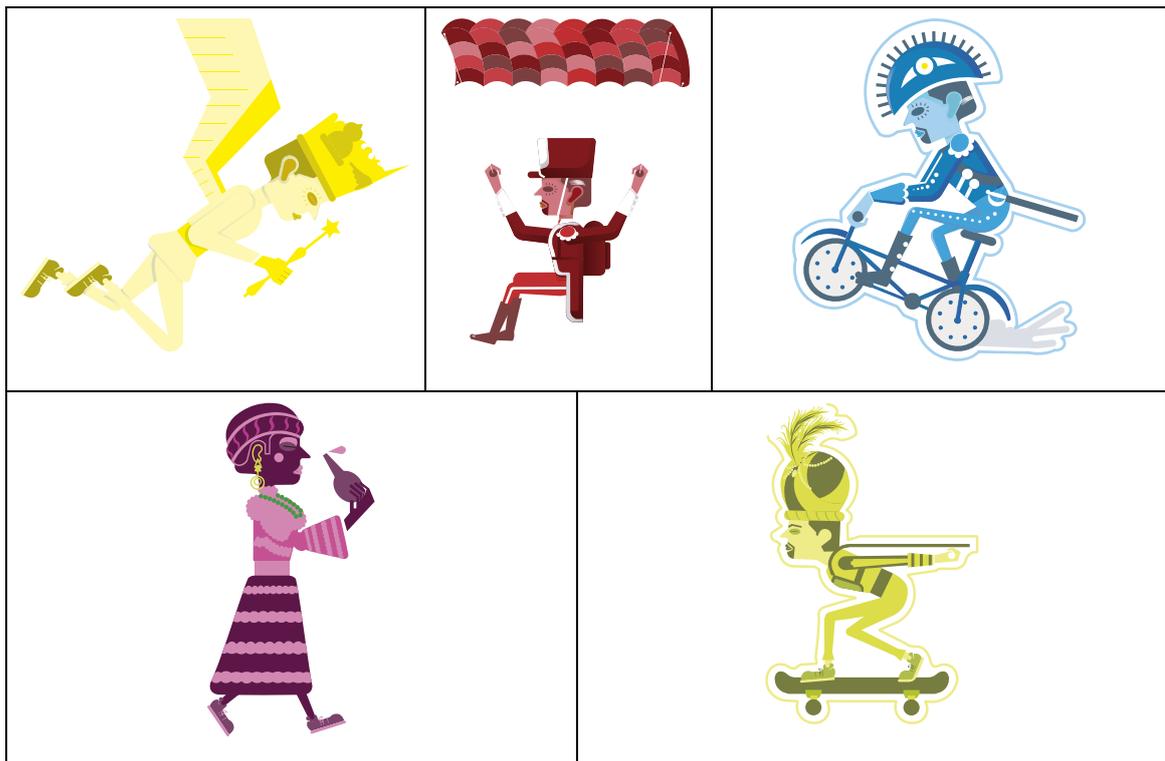
**Tabla 29:** Bocetación

**Elaborado por:** los investigadores

### 13.7.6.3 Diseño de personajes

Principalmente se generó el proceso de ideas e ilustración de los principales personajes de la “Mama negra”, con una sola línea de color monocromática con tendencia a un estilo vanguardista juvenil, siendo personajes creativos y llamativos que buscan captar la atención de la juventud latacungueña como fomento de la identidad cultural.

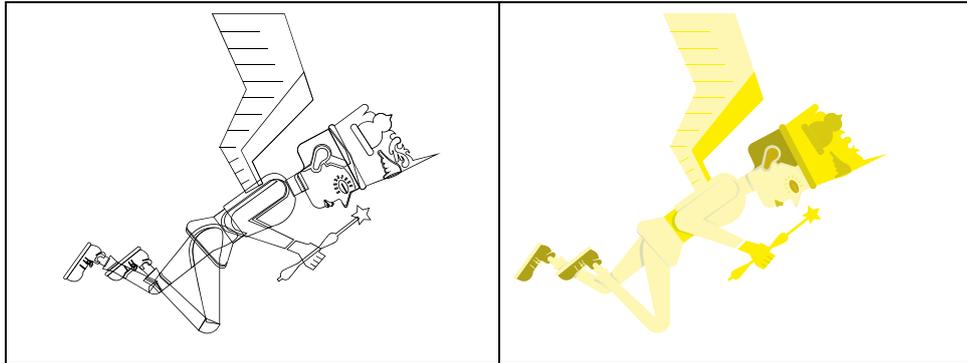
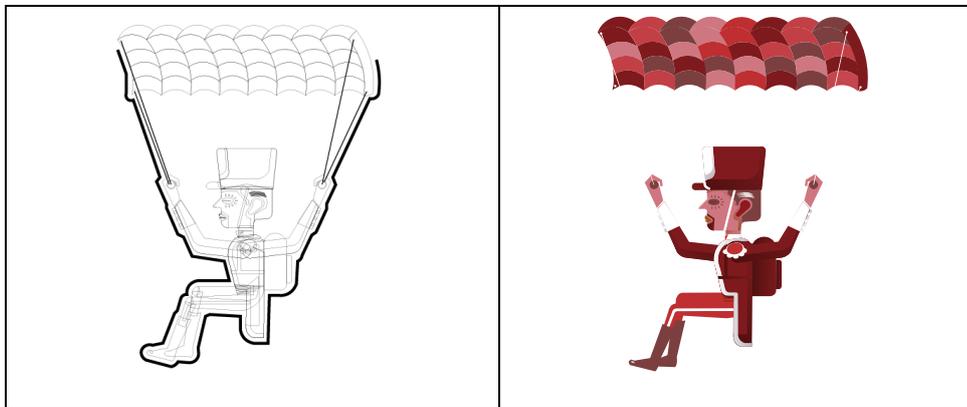
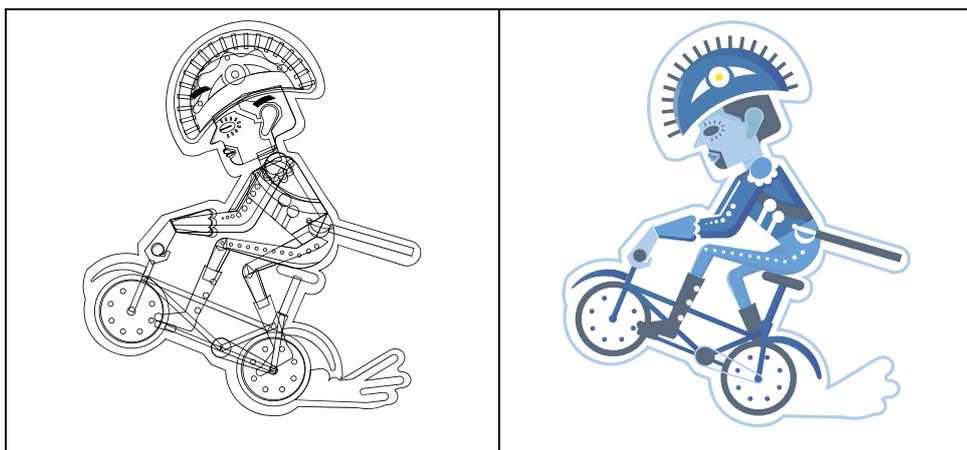
**Tabla 30:** Diseño de personajes



**Elaborado por:** los investigadores

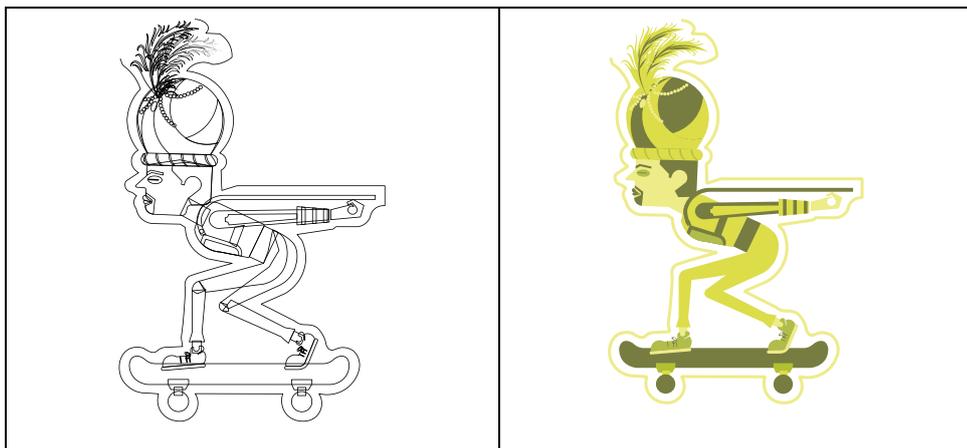
### 13.7.6.4 Digitalización

Se escanean los bocetos originales, para posteriormente ser redibujadas. El programa a utilizar es Adobe Ilustrador, el mismo que permite tener mayor control para generar distintas composiciones, sin perder calidad, siendo un programa para realizar las gráficas; por ello, a continuación, detallamos el proceso ilustrativo de los personajes de la “Mama Negra”.

**Tabla 31:** Personaje ilustrado del ángel de la estrella**Elaborado por:** los investigadores**Tabla 32:** Personaje ilustrado del abanderado**Elaborado por:** los investigadores**Tabla 33:** Personaje ilustrado el capitán**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 34:** Personaje ilustrado de la Mama Negra

**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 35:** Personaje ilustrado del Rey Moro

**Elaborado por:** los investigadores

### 13.7.7 Tipografía

Para el desarrollo de la propuesta creativa se utilizó la fuente tipográfica Morgan TwentyNine para los nombres de los personajes que serán aplicados en un color monocromático, el mismo que permita fluidez y ritmo de lectura con el fin de generar mayor interés por parte de la juventud latacungueña; y como tal, se describe en la siguiente tabla.

**Tabla 36:** Tipografía

<b>Morgan TwentyNine</b>
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w
x y z

**Elaborado por:** los investigadores

## 13.8 Metodología proyectual de Bruno Munari

### 13.8.1 Definición del problema

Escases de soportes gráficos en moda textil de las festividades de la “Mama Negra”, causa desinterés en la juventud latacungueña por conocer mayormente a los personajes de esta fiesta popular.

### 13.8.2 Elementos del problema

Los elementos del problema facilitan una proyección eficiente; siendo que, al identificar problemas gráficos en aporte a fomentar la identidad cultural de esta festividad durante todo el año sobre la juventud latacungueña.

**Tabla 37:** Elementos del problema

Identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicibilización cultural.</li> <li>• Inapropiada aplicación de técnicas de ilustración de los principales personajes.</li> <li>• Escasos accesorios de indumentaria textil juveniles.</li> <li>• Festividades culturales organizada por otras instituciones en la ciudad.</li> </ul>
--------------------	---

**Elaborado por:** los investigadores

### 13.8.3 Recopilación de datos

Luego de indagar proyectos realizados en apoyo al fomento de la identidad cultural de esta festividad se logra identificar los siguientes proyectos realizados por diferentes grupos investigadores; sin embargo, no hay presencia de alguno con el desarrollo de una marca de accesorios de indumentaria textil en relación a los personajes de la “Mama Negra”, y por ende la aplicación del pop art saturado como vanguardia artística.

Proyectos desarrollados por otros grupos investigadores en relación a esta festividad:

- “Etnografía y la identidad cultural de la fiesta de la “Mama Negra”, celebrada en los meses de septiembre y noviembre”.
- “La Mama Negra de septiembre y su resistencia como fiesta popular frente al proceso de apropiación de esta celebración por parte de las élites latacungueñas”.
- Representación Simbólica y Social del personaje de la Mama Negra, en la fiesta popular de Latacunga que se realiza en septiembre.
- “Diseños para productos textiles mediante la síntesis formal de la indumentaria de la mama negra, en la fiesta de la virgen de la merced en la ciudad de Latacunga, provincia de cotopaxi”

No obstante, la aplicación de encuestas y entrevista aplicadas en el campo acción se puede evidenciar a través de los análisis e interpretación que el desarrollo y aplicación en accesorios de indumentaria textil contribuye a mejorar rasgos de identidad cultural de la “Mama Negra” en la juventud latacungueña.

Por ello, mediante esta investigación se logró recopilar información del libro de Marco Karolis del año 2007 y artículos del historiador Paredes Ortega en apoyo al desarrollo de la investigación y la propuesta creativa.

#### **13.8.4 Creatividad**

El proceso de la creatividad considerado como parte del desarrollo de la metodología de Bruno Munari es uno de los aspectos que se encuentran ligados al desarrollo de nuevos productos gráficos visuales aplicados en accesorios de indumentaria textil; para ello, como referencia se identifica el uso de una síntesis de los principales personajes de la “Mama Negra”, con el propósito de aplicar la técnica de ilustración pop art saturado como vanguardia artística y posteriormente generar una identidad visual, para generar diseños de actualidad aplicados en soportes gráficos textiles.

### **Concepto gráfico y su relación con los distintos deportes de los principales personajes de la “Mama Negra”.**

Los jóvenes en general son a menudo representados para el mundo como llenos de ambiciones y esperanzas y, por lo tanto, son considerados importantes impulsores del cambio cultural. A medida que crecen hacia la adolescencia, los jóvenes desarrollan su identidad y se convierten en individuos autónomos. Por ello, el deporte es un elemento universal en todas las culturas y muy popular sobre todo entre los jóvenes, proporcionándoles oportunidades de interacción social a través de las cuales pueden desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para su plena participación en la sociedad. No obstante, la relación entre los deportes y los rasgos de identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra” aplicados sobre accesorios de indumentaria textil como una forma de expresión cultural de la juventud latacungueña, logrando de esta manera mejorar niveles de visibilización de esta fiesta popular.

Tabla 38: La Mama Negra

	<p><b>Fuente:</b> Mamanegra.com.ec [fotografía]. (2013). Recuperado el 2 de febrero de 2018, de: <a href="http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeoshow/view/2#5927734992056022145/1">http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeoshow/view/2#5927734992056022145/1</a></p>
<p><b>“LA MAMA NEGRA”</b></p>	
<p><b>Descripción:</b> Es uno de los personajes de la fiesta popular religiosa siendo personificada por un hombre adulto, quien lleva puesta una careta de color negro. Su cabeza está cubierta por un pañuelo de seda, que está adornado con perlas, lazos y cintas de varios colores, viste una blusa de colores claros, que está adornada con encajes blancos y bordados de diversos colores. En su mano derecha lleva una jeringa o pera de caucho que contiene una mezcla de agua y leche de burra y en su mano izquierda la Baltazara (su hija)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Boceto</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Ilustración</b></p> 
<p><b>Justificación</b></p> <p>La “Mama Negra” uno de los personajes de mayor tradición y mayores exponentes de esta fiesta popular, sus elementos pierde protagonismo en su vestimenta serán aplicados en la composición con el fin de resaltarlo y forme parte de la ilustración principal, con amplia referencia cultural y elementos de visuales que serán aplicados como referentes para personificarla mediante la ilustración con una tendencia de vanguardia artística con relación a los deportes como una forma de expresión cultural de la juventud laticungueña.</p>	

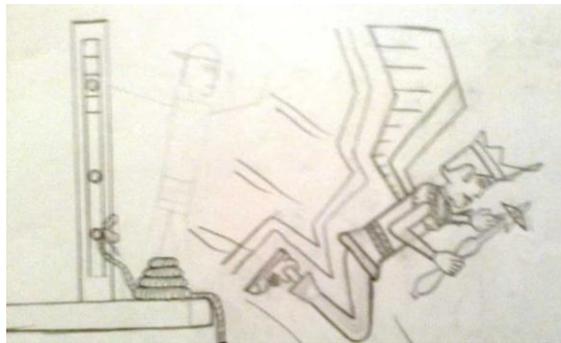
**Elaborado por:** los investigadores

Tabla 39: El Abanderado

		<p><b>Fuente:</b> Mamanegra.com.ec [fotografía]. (2013). Recuperado el 2 de febrero de 2018, de: <a href="http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/3">http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/3</a></p>
<p><b>“EL ABANDERADO”</b></p>		
<p><b>Descripción:</b> Este personaje es el encargado de hacer el ritual con varios movimientos de la bandera, la envuelve y desenvuelve cuando se producen las paradas para el ofrecimiento a la virgen. En su caminar, viste de terno casimir color oscuro, pantalón con franjas de colores claros en los costados, cubre su cabeza con un pañuelo de seda y su rostro con una máscara de alambre en tono rosado.</p>		
<p><b>Boceto</b></p>	<p><b>Técnica de ilustración</b></p>	
		
<p><b>Justificación</b></p> <p>El Abanderado es el encargado de hacer el ritual con varios movimientos de la bandera en honor a la virgen de la Merced, sus elementos pierde protagonismo en su vestimenta serán aplicados en la composición con el fin de resaltarlo y forme parte de la ilustración principal, ya con amplia referencia cultural y varios elementos visuales serán referentes para ilustrarlo mediante tendencia de vanguardia artística con relación a los deportes como una forma de expresión cultural de la juventud latacungueña y generar mayor interés por conocer a los personajes que forman parte de esta fiesta popular.</p>		

**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 40:** Ángel de la estrella

		<p><b>Fuente:</b> Mamanegra.com.ec [fotografía]. (2015). Recuperado el 2 de febrero de 2018, de: <a href="http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/5">http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/5</a></p>
<p><b>“ÁNGEL DE LA ESTRELLA”</b></p>		
<p><b>Descripción:</b> Es el primer personaje en dar inicio a esta festividad siendo, característico de la liturgia católica que recuerda al ángel Gabriel. Es el encargado de hacer el ofrecimiento a la Virgen. Lleva puesto una corona dorada, adornada por una estrella y en su mano derecha lleva un cetro el cual mueve de arriba hacia abajo brindando bendiciones a su paso.</p>		
<p><b>Boceto</b></p>	<p><b>Técnica de ilustración</b></p>	
		
<p><b>Justificación</b></p> <p>El Ángel de la estrella es el primer personaje en dar inicio a esta festividad en honor a la virgen de la Merced, sus elementos pierde protagonismo en su vestimenta serán aplicados en la composición con el fin de resaltarlo y forme parte de la ilustración principal, ya con amplia referencia cultural y varios elementos visuales que lo constituyen, serán referentes para ilustrarlo mediante tendencia del pop art saturado con relación a los deportes como una forma de expresión cultural de la juventud laticungueña y en apoyo a mejorar los niveles de visibilización por el resto del año.</p>		

**Elaborado por:** los investigadores

Tabla 41: Rey Moro

		<p><b>Fuente:</b> Mamanegra.com.ec [fotografía]. (2013). Recuperado el 2 de febrero de 2018, de: <a href="http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/2">http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/2</a></p>
<b>“REY MORO”</b>		
<p><b>Descripción:</b> Lleva puesto un gorro alto en forma de cono, este personaje usa una capa y capirote de vistoso color que está adornada con lentejuelas y perlas, lleva gafas oscuras, y monta a caballo, en la mano derecha porta un cetro adornado con cintas de colores.</p>		
<b>Boceto</b>	<b>Técnica de ilustración</b>	
		
<p><b>Justificación</b></p> <p>El Rey Moro es quien pronuncia el discurso ritual en honor a la Virgen el mismo refleja en su forma de vestir varios elementos coloridos y culturales; siendo elementos que pierde protagonismo en su vestimenta serán aplicados en la composición con el fin de resaltarlo y forme parte de la ilustración principal; por ello, serán inicios para ilustrarlo mediante tendencia del pop art saturado con relación a los deportes como una forma de expresión cultural de la juventud laticungueña y en apoyo a mejorar los niveles de visibilización por el resto del año.</p>		

**Elaborado por:** los investigadores

Tabla 42: El Capitán

		<p><b>Fuente:</b> Mamanegra.com.ec [fotografía]. (2013). Recuperado el 2 de febrero de 2018, de: <a href="http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/4">http://www.mamanegra.com.ec/component/morfeo/show/view/2#5927734992056022145/4</a></p>
<b>“EL CAPITÁN”</b>		
<p><b>Descripción:</b> Este personaje lleva consigo una máscara de alambre, su traje tiene un estilo militar, la chaqueta tiene bordados dorados, su pantalón tiene franjas rojas a los costados, lleva las manos cubiertas con guantes blancos y porta una espada que representa su jerarquía.</p>		
<b>Boceto</b>	<b>Técnica de ilustración</b>	
		
<p><b>Justificación</b></p> <p>La fiesta de la Mama Negra es conocida también como la fiesta de la Capitanía, debido a este personaje en honor a la Virgen, el mismo refleja en su forma de vestir varios elementos coloridos y culturales; siendo elementos que pierde protagonismo en su vestimenta serán aplicados en la composición con el fin de resaltarlo y forme parte de la ilustración principal, por ello, serán inicios para ilustrarlo mediante tendencia del pop art saturado con relación a los deportes como una forma de expresión cultural de la juventud latacungueña.</p>		

**Elaborado por:** los investigadores

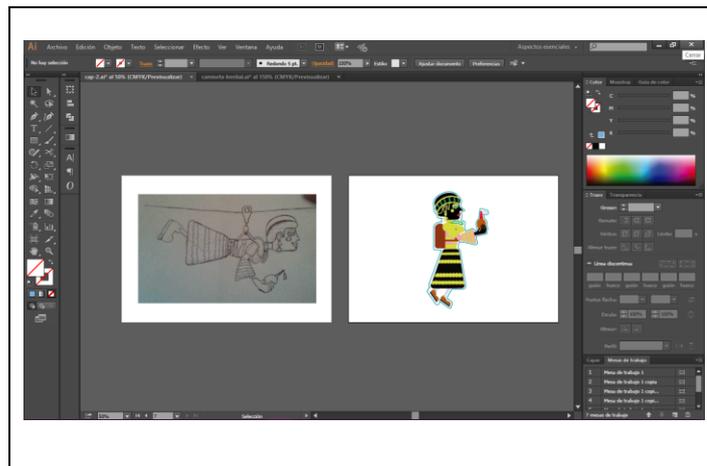
### 13.8.5 Materiales y tecnologías

Para el desarrollo de los principales personajes de la “Mama Negra”, se hace uso de herramientas de diseño en apoyo al desarrollo de nuevas tendencias del pop art saturado como vanguardia artística y partiendo en un inicio con bocetos y por consiguiente la aplicación su desarrollo que serán aplicados en accesorios de indumentaria textil juvenil.

Por ello, para tener un claro reflejo de su aplicación, serán aplicados en mockups: camisetas y gorras, siendo las prendas más opciones por parte de la juventud latacungueña, resultado por el cual se obtuvo en la aplicación de la encuesta.

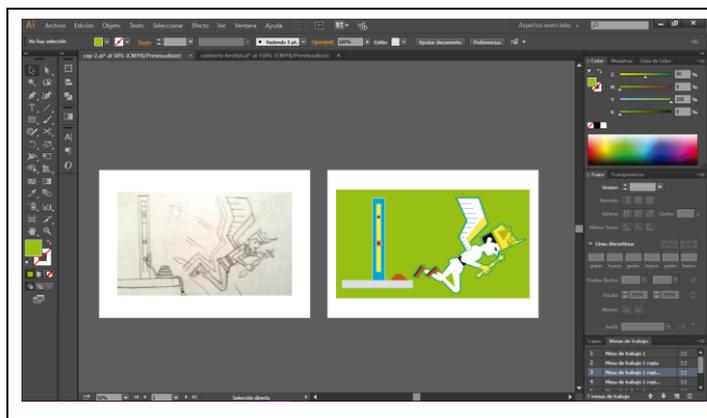
En las siguientes tablas reflejan el uso del software y posteriormente el proceso de boceto de los principales personajes de la “Mama Negra”, y el pop art saturado como vanguardia artística.

**Tabla 43:** Boceto e ilustración del personaje de la "Mama Negra".



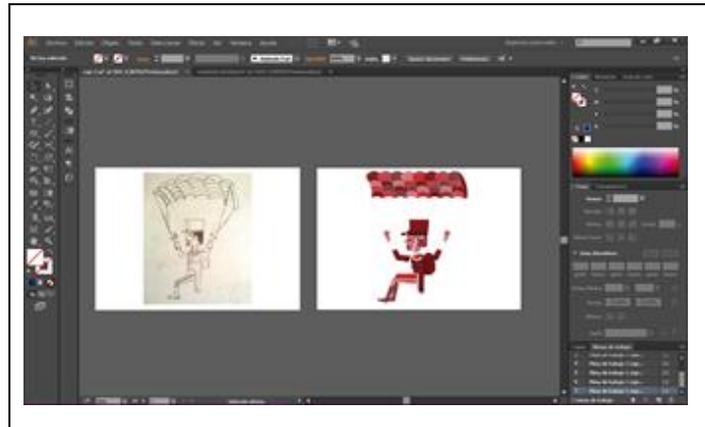
**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 44:** Boceto e ilustración del personaje del "Ángel de la Estrella".



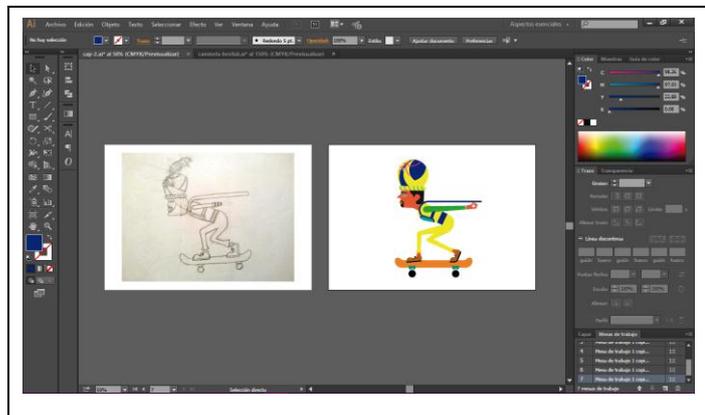
**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 45:** Boceto e ilustración del personaje del "Abanderado".



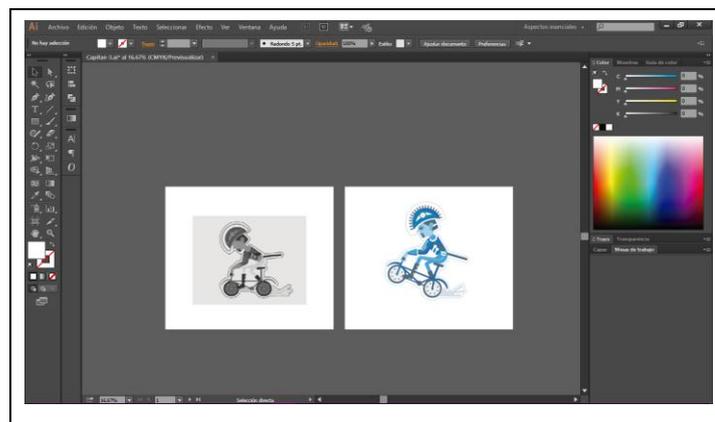
**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 46:** Boceto e ilustración del personaje del "Rey Moro".



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 47:** Boceto e ilustración del personaje del "Capitán".



**Elaborado por:** los investigadores

### 13.8.6 Experimentación

Esta etapa establecida por Bruno Munari, fue de vital importancia; siendo que, se aplicó en camisetas de indumentaria textil juvenil; manteniendo un claro reflejo de la aplicación de las ilustraciones de los principales personajes de la “Mama Negra”, bajo el proceso de impresión por sublimación.

**Tabla 48:** Aplicación en camiseta del personaje del Capitán



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 49:** Aplicación en camiseta del personaje del Abanderado



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 50:** Aplicación en camiseta del personaje del Rey Moro



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 51:** Aplicación en camiseta del personaje del Ángel de la Estrella



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 52:** Aplicación en camiseta del personaje de la Mama Negra



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 53:** Aplicación sobre gorra de los personajes de Capitán y el Abanderado



**Elaborado por:** los investigadores

**Tabla 54:** Aplicación sobre gorra de los personajes del Rey Moro, la Mama Negra y el Ángel de la estrella



**Elaborado por:** los investigadores

### **13.9 Verificación**

El prototipo como producto textil fue aplicado en soportes textiles con tendencia juvenil como camisetas con el propósito de fomentar la identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra” y generar mayor interés por conocer a quienes conforman esta fiesta popular; resultado que fue reflejado en las encuestas aplicadas a la juventud latacungueña.

## **14. IMPACTOS (SOCIALES, ECONÓMICOS)**

### **14.1 Social**

El desarrollo de este proyecto es de gran valor social; siendo que, propone fomentar la identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra”, en la juventud latacungueña mediante accesorios de indumentaria textil, el mismo que podría establecer una novedosa forma de valorizar esta fiesta popular; por ello, se mantiene como iniciativa en conocer a otros personajes de esta fiesta popular; contribuyendo así con la sociedad.

### **14.2 Económico**

El impacto económico que puede generar el desarrollo de este proyecto es de gran aporte para la ciudad de Latacunga; puesto que, el proyecto colabora con la generación de prendas de indumentaria textil juvenil con ilustraciones de los principales personajes de la “Mama Negra”, ayudando a fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña y a promover el turismo dentro de la ciudad y la provincia.

### **14.3 Cultural**

El desarrollo de este proyecto es de gran valor cultural; siendo que, contribuye en fomentar la identidad cultural de los principales personajes de la “Mama Negra”, en la juventud latacungueña mediante accesorios de indumentaria textil.

## **15. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO**

### **15.1 Recursos económicos**

**Tabla 55:** Costos de preproducción

<b>DETALLE</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>VALOR UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Uso de internet	50/horas	0,60	30,00
Lápices	2	0,75	1,50
Cuadernos	2	1,50	3,00
Impresiones	1.200	0,15	180,00
Copias	80	0,05	4,00
Anillados	4	1,75	7,00
<b>TOTAL</b>		<b>225,50</b>	

**Elaborado por:** Los investigadores

## 15.2 Recursos indirectos

**Tabla 56:** Costos en producción

<b>COSTOS INDIRECTOS</b>	
<b>DETALLE O DESCRIPCIÓN</b>	<b>VALOR</b>
Transporte	100,00
Alimentación	50,00
Imprevistos	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>200,00</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

### 15.3 Costos tecnológicos

**Tabla 57:** Recursos tecnológicos

<b>RECURSOS TECNOLÓGICOS</b>	
<b>DETALLE O DESCRIPCIÓN</b>	<b>VALOR</b>
Equipo Fotográfico	500,00
Flash memory 16gb	15,00
Computadora	500,00
<b>TOTAL</b>	<b>1,015</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

### 15.4 Costos de producción textil

**Tabla 58:** Costos de producción textil

<b>COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>	
<b>DETALLE O DESCRIPCIÓN</b>	<b>VALOR</b>
Software (Adobe lustrador, Photoshop, Lightroom)	50,00
Diseño	500
Accesorios textiles	100
<b>TOTAL</b>	<b>650,00</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

## 15.5 Costos de producción

**Tabla 59:** Total de costos

<b>TOTAL, DE COSTOS</b>	
<b>DETALLE O DESCRIPCIÓN</b>	<b>VALOR</b>
Costos de preproducción	225,50
Costos indirectos	200,00
Recursos tecnológicos	1.015,00
Costos de producción	650,00
<b>TOTAL</b>	<b>2,090,00</b>

**Elaborado por:** Los investigadores

## 16. CONCLUSIONES

- La investigación realizada, permitió recopilar e identificar información teórica, visual, la metodología proyectual de Bruno Munari y una vanguardia artística como una forma de expresión cultural bajo la aplicación de la ilustración de los principales personajes de la “Mama Negra”, con el propósito de fomentar su identidad cultural en la juventud latacungueña, logrando mejorar niveles de visibilización por el resto del año de esta fiesta popular.
- Una forma de revalorización de la riqueza de nuestra identidad cultural es mostrarla al joven latacungueño de una manera creativa y diferente, mediante la aplicación de la ilustración artística de los principales de la “Mama Negra” sobre el uso de accesorios de tendencias de moda textil juvenil.
- La aplicación de ilustración de los personajes de esta fiesta popular sobre los accesorios de indumentaria textil para fomentar su identidad cultural en apoyo a los niveles de visibilización por el resto del año en la juventud latacungueña se proyecta como una alternativa a su difusión cultural; y por ende, generar interés por conocer a otros personajes de esta fiesta popular.

## 17. RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar este proyecto en futuros trabajos investigativos con el apoyo de profesionales activos en el campo de la ilustración, logrando analizar e identificar nuevas técnicas de ilustración en mejora de éstas técnicas visuales y aplicar en nuevos accesorios de indumentaria textil en favor del fomento a la identidad cultural.
- Es recomendable aplicar nuevas formas de ilustración “pop art saturado”, como forma de expresión cultural y vanguardia artística sobre indumentaria textil en apoyo al fomento de la identidad cultural de la juventud latacungueña en mejorar de los niveles de interés por conocer a los personajes de la “Mama Negra”.
- Considerando que las metodologías de Bruno Munari y Johan Costa para el desarrollo de una línea de identidad gráfica y los procesos ilustrativos de productos visuales, es recomendable aplicar en accesorios de indumentaria textil como fomento a la identidad cultural y mejora de los niveles de visibilización en la juventud latacungueña en apoyo a su riqueza cultural.

## 18. BIBLIOGRAFÍA

- Aponte García, G. (1 de enero-diciembre de 2003). Paisaje e identidad cultural. *Tabula Rasa*(1), 153-164. Recuperado el 8 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39600107>
- Avogadro, M. (junio-julio de 2007). Colores. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*, 12(57), 1-6. Recuperado el 2 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520710019>
- Dillon, S. (15 de diciembre de 2013). *Principios de la gestión en empresas de moda*. Recuperado el 8 de enero de 2018
- Doria, P. (1992). Consideraciones sobre: moda, estilo y tendencias. *AKAL*, 6, 5-30. Recuperado el 15 de enero de 2018°
- Galán, J. (2008). GESTIÓN VECTORIAL DE LA IMAGEN CORPORATIVA. *Razón y Palabra*, 13(35), 1-14. Recuperado el 2 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520724022>
- Jiménez Zambrano, M. E. (enero de 2014). Representación Simbólica y Social del personaje de la Mama Negra, en la. *FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES*(1), 1-99. Recuperado el 8 de enero de 2018
- Mansilla Torres, S. (septiembre de 2006). Literatura e identidad cultural. *Estudios Filológicos*(41), 131-143. Recuperado el 8 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173414185010>
- Martínez Barreiro, A. (2008). Elementos para una teoría social de la moda. *Sociología*(1), 97-123. Recuperado el 15 de enero de 2018, de <http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/2687/SO-1-5-T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Molano, A. (2012). Qué es la ilustración digital. *Colombia digital*, 5-12. Recuperado el 3 de enero de 2018, de <https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html>
- Morales, C. (2016). Creación de ilustraciones inspiradas en elementos representativos de culturas precolombinas ecuatorianas, plasmadas sobre estampados para camisetas y bolsos del norte de Quito. *Web*(1), 1-3. Recuperado el 8 de enero de 2018

- Moreno Mora, V. M. (2008). Psicología del color y la forma. *Universidad de Londres*, 1-49. Recuperado el 2 de enero de 2018, de <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/psicologia-1.pdf>
- Paredes, E. (2013). La Mama Negra. *Repositorio digital*, 1-50. Recuperado el 8 de enero de 2018, de <https://www.facebook.com/eduardo.paredesortega?fref=ts>
- Pero López, A. (2005). Introducción a la tipografía. *Cronicas de los reyes de Castilla*(2), 4-90. Recuperado el 20 de junio de 2017, de <http://www.infolio.es/paidos/upm/type.pdf>
- Ramírez Verd, A. (2010). *Estudio de las marcas* (Vol. 2). España: Gráfico. Recuperado el 1 de enero de 2018
- Soto Acebal, T., Ferreiro , A., & Krause, A. (2008). Las nuevas tendencias en diseño indumentaria. *MODA POP*, 3(1), 1-35. Recuperado el 8 de febrero de 2018, de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/521\\_26593.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/521_26593.pdf)
- Valenz, K. (2008). Sublimación. *Collection MR*, 3(1), 1-46. Recuperado el 5 de febrero de 2018, de <http://katiavalenz.com/sublimacion.pdf>

## 19. ANEXOS

Aplicación de encuestas a jóvenes latacungueños.

