



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**“ DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PIEZAS ARTESANALES
ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS
PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD
DE RIOBAMBA ”**

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

LUIS SEBASTIÁN HARO MERINO

Riobamba – Ecuador

2023



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**“ DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PIEZAS ARTESANALES
ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS
PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD
DE RIOBAMBA ”**

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: LUIS SEBASTIÁN HARO MERINO

DIRECTORA: Dis. MÓNICA GABRIELA SANDOVAL GALLEGOS MSc.

Riobamba – Ecuador

2023

©2023, Luis Sebastián Haro Merino

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, LUIS SEBASTIÁN HARO MERINO declaro que el presente Trabajo de Titulación es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Titulación. El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 30 de enero de 2023

A handwritten signature in blue ink, reading "Luis Sebastián Haro Merino". The signature is stylized and cursive, with the first name "Luis" being the most prominent.

Luis Sebastián Haro Merino

060389175-5

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que el Trabajo de Titulación Tipo: Proyecto Técnico, **“DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”**, realizado por el señor **LUIS SEBASTIÁN HARO MERINO**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos y legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Magister Pepita Ivonne Alarcón Parra PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	_____	2023-03-02
Dis. Mónica Gabriela Sandoval Gallegos MSc. DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	_____	2023-03-02
Dis. María Alexandra López Chiriboga MSc. MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	2023-03-02

DEDICATORIA

A mis padres Rivack y Mónica, lucharon para ahora ser una profesional, con su ejemplo y apoyo, sin ellos no hubiese sido posible. A mis hermanas, Karina, Gabriela y mi sobrino Emiliano quienes a pesar de todo están ahí en buenos y malos momentos, son la familia que no cambiaría por nada. A Julieta y Martina mis hijas, la luz de mi vida quien es lo más importante que tengo y mi esposa Gabriela, quien me anima e impulsa a creer en mí cada día. Y una dedicatoria especial a mis Abuelitas en el cielo que siempre me apoyaron.

Sebastián

AGRADECIMIENTO

Un sincero agradecimiento a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, por brindarnos la formación una profesión y la oportunidad de servir a la sociedad y al país. Agradezco principalmente a Dios por ser la luz de mi vida y guía de mi camino en todo momento. A mi familia mi esposa e hijas, con quienes cuento siempre y están a mi lado cuando lo necesito. A la Dis. Mónica Sandoval mi tutora y fundamental apoyo, su profesionalismo ha sido mi motivación y guía durante toda la carrera y en este proyecto.

Sebastián

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO	6
1.1. Diseño y artesanía	6
1.1.1. <i>Diseño de piezas artesanales</i>	8
1.1.2. <i>La propuesta del diseño</i>	9
1.1.2.1. <i>Tipología</i>	10
1.1.2.2. <i>Morfología</i>	11
1.1.2.3. <i>Simbolismo</i>	11
1.1.2.4. <i>Grafismo</i>	11
1.1.2.5. <i>Estilismo</i>	11
1.2. Cultura	12
1.2.1. <i>Elementos de tradición o identidad</i>	14
1.2.2. <i>Importancia de mantener la cultura</i>	14
1.3. Patrimonio	15
1.3.1. <i>Patrimonio cultural inmaterial</i>	15
1.4. Fiestas Populares de Riobamba	17
1.4.1. <i>Fiesta de Inti Raymi</i>	17
1.4.2. <i>Carnaval</i>	19
1.4.2.1. <i>Peregrinaje por Semana Santa</i>	20
1.4.2.2. <i>Pase del Niño Rey de Reyes</i>	21
1.4.2.3. <i>Contextualización histórico – religiosa del rey de reyes</i>	22
1.4.2.4. <i>Priostes</i>	23
1.4.2.5. <i>Simbolismos del PASE DEL NIÑO</i>	24
1.4.2.6. <i>Certificación de Patrimonio Cultural Inmaterial al “Pase del Niño de Riobamba”</i>	29

1.4.2.7.	<i>Certificado de Patrimonio Cultural Inmaterial al “Pase del Niño de Riobamba”</i> ¡Error! Marcador no definido.	
1.4.2.8.	<i>Clasificación de los personajes en cuanto a las festividades populares</i>	32
1.5.	Artesanías	7
1.5.1.	<i>Objeto ornamental</i>	7
1.5.2.	<i>Artesanías de la provincia de Chimborazo</i>	7
1.6.	Objetos Utilitarios	12

CAPÍTULO II

2.	MARCO METODOLÓGICO	33
2.1.	Metodología proyectual de Guillermo Gonzales Ruiz	33
2.2.	Desarrollo de los pasos correspondiente a la investigación	34
2.2.1.	<i>Identificación del problema</i>	34
2.2.2.	<i>Recopilación de Datos</i>	35
2.2.2.1.	<i>Modelo de encuesta</i>	35

CAPÍTULO III

3.	MARCO DE DISCUSIÓN Y RESULTADOS	38
3.1.	Gestación	42
3.2.	Iluminación	42
3.3.	Síntesis	38
3.3.1.	<i>Pregunta 1</i>	38
3.3.1.1.	<i>¿Conoce usted las fiestas de la ciudad de Riobamba?</i>	38
3.3.2.	<i>Pregunta 2</i>	39
3.3.2.1.	<i>¿Cuáles son los personajes tradiciones de Riobamba que más conoce usted?</i>	39
3.3.3.	<i>Pregunta 3</i>	39
3.3.3.1.	<i>¿De los personajes que seleccionó anteriormente que elementos le llama más la atención?</i>	39
3.3.4.	<i>Pregunta 4</i>	40
3.3.4.1.	<i>¿Le gustaría adquirir piezas ornamentales y utilitarias realizados en base a Personajes Tradicionales?</i>	40

3.3.5.	<i>Pregunta 5</i>	41
3.3.5.1.	<i>¿Qué tipo de piezas ornamentales y utilitarias le gustaría adquirir?</i>	41
3.3.6.	<i>Análisis de la encuesta</i>	41
3.4.	Características de los personajes populares de las fiestas tradicionales de Riobamba	¡Error! Marcador no definido.
3.5.	Elaboración	45
3.5.1.	<i>Diseño, Ilustración y Dimensiones para impresión De Artesanías</i>	45
3.5.1.1.	<i>Ilustraciones para el diseño de Camisetas, Cojines, Tazas y Llaveros</i>	45
3.5.2.	<i>Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en los personajes más representativos de las fiestas populares de Riobamba</i>	51

CAPÍTULO IV

4.	VERIFICACIÓN	68
4.1.	Encuesta de validación	68
4.2.	Resultados de la encuesta de validación	92

	CONCLUSIONES	102
--	---------------------------	-----

	RECOMENDACIONES	103
--	------------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-3: Características de los personajes populares de las fiestas tradicionales de Riobamba..	43
Tabla 2-3: Proceso de ilustración de los personajes populares	46
Tabla 3-3: Proceso de ilustración de los personajes populares de las fiestas tradicionales de Chimborazo segunda propuesta	48
Tabla 4-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Diablo de lata	51
Tabla 5-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Aya Huma	53
Tabla 6-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Curiqingue.....	55
Tabla 7-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Perro	57
Tabla 8-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Payaso	59
Tabla 9-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Cucurucho	61
Tabla 10-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Sacha Runa.....	63
Tabla 11-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Taita Carnaval	65
Tabla 1-4: Tabla de Tabulación de la Encuesta de Validación.....	92

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1: Fases del concepto de cultura	13
Ilustración 2-1: Fiesta del Inti Raymi.....	17
Ilustración 3-1: Disfraz del Diablo Huma	18
Ilustración 4-1: Fiesta del Pawkar Raymi	19
Ilustración 5-1: Rey Carnaval.....	20
Ilustración 6-1: Peregrinaje por Semana Santa	20
Ilustración 7-1: Cucurucho.....	21
Ilustración 8-1: Pase del niño rey de reyes.....	21
Ilustración 9-1: Priestes.....	23
Ilustración 10-1: Diablo de Lata.....	24
Ilustración 11-3: Payaso	26
Ilustración 12-1: Sacharuna	27
Ilustración 13-1: Curiquingues.....	28
Ilustración 14-1: Perros	29
Ilustración 15-1: Certificación de Patrimonio Cultural Inmaterial “Pase del Niño de Riobamba”. 31	
Ilustración 16-1: Clasificación de los personajes en cuanto a las festividades populares	32
Ilustración 17-1: Artesanías de Chimborazo	8
Ilustración 1-2: Árbol de problemas.....	35
Ilustración 2-2: Encuesta	37
Ilustración 1-4: Encuesta de Validación.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-3: Rango de Edad, 45 respuestas	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 2-3: Género	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 3-3: Ocupación.....	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 4-3: Pregunta 1.....	38
Gráfico 5-3: Pregunta 2.....	39
Gráfico 6-3: Pregunta 3.....	40
Gráfico 7-3: Pregunta 4.....	40
Gráfico 8-3: Pregunta 5.....	41

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO DIABLO DE LATA

ANEXO B. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO CURIQUINGUE.

ANEXO C. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO PERRO.

ANEXO D. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO SACHARRUNA

ANEXO E. VIDEO DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO

ANEXO F. DATOS DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS RANGO DE EDAD

ANEXO G. DATOS DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS GÉNERO

ANEXO H. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD

ANEXO I. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

ANEXO J. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA COJINES Y LLAVEROS

ANEXO K. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA CAMISETAS

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo principal, diseñar una colección de piezas artesanales ornamentales y utilitarias inspiradas en los personajes de las fiestas populares de la ciudad de Riobamba, con una tipología morfológica afín, con el propósito de ser una opción de rescate cultural. Se ejecutó una investigación bibliográfica y de campo para identificar las principales fiestas populares de la ciudad y los personajes que las representan. Los datos escogidos para ser fuente de inspiración en los diseños fueron resultado de una encuesta realizada a personas de la ciudad de Riobamba que gustan y conocen de los personajes tradicionales, sus vestimentas, sus colores y sus representaciones. A partir de esta información se determinaron las características simbólicas, gráficas y estilísticas, que constituyeron la base morfológica de la colección. En la etapa de diseño se adaptó la metodología proyectual de Guillermo González Ruiz que contiene los siguientes pasos: identificación del problema, recopilación de datos, síntesis, gestación, iluminación, elaboración y verificación. Esta metodología permitió una solución creativa acorde al problema. Como resultado de diseño se crearon cuatro sistemas de piezas artesanales, cada uno de los cuales mostró los siguientes personajes: diablo de lata, diablo huma, payaso, curiyingue, sacha runa, taita carnaval, perro y cucurucho; mismos que fueron identificados como los más representativos de las fiestas populares y se adaptaron a llaveros, camisetas, tazas y cojines. Para la validación de este trabajo de titulación se aplicó una encuesta final por medio de un formato digital que permitió escoger entre las 4 propuestas de cada pieza ornamental y utilitaria, aquella que más gusta y se asemeja a las representaciones de los personajes tradicionales; mediante esta se escogió la pieza más representativa de cada sistema, la que fue elaborada físicamente, obteniéndose las 32 piezas artesanales ornamentales y utilitarias que identifican a las fiestas populares de la ciudad de Riobamba.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO>, <ARTESANÍA>, <ILUSTRACIÓN>, <MANIFESTACIONES CULTURALES>, <PIEZAS ORNAMENTALES>, <PERSONAJES>.

ABSTRACT

The main objective of this work was to design a collection of ornamental and utilitarian handicraft pieces inspired in characters of the popular festivals in Riobamba city, with a similar morphological typology, to be a cultural rescue option. The bibliographic, and field investigation was carried out to identify the main popular festivals of the city and the characters that represent them. The data chosen was a source of inspiration for the designs were the result of a survey carried out among people from Riobamba city who like and know about the traditional characters, their clothing, their colors, and their representations. From the information, the symbolic, graphic, and stylistic characteristics were determined, which constituted the morphological basis of the collection. In the design stage, the project methodology of Guillermo González Ruiz was adapted, which contains the following steps: problem identification, data collection, synthesis, gestation, illumination, elaboration, and verification. This methodology allowed a creative solution according to the problem. As a result of the design, four systems of artisan pieces were created, which showed the following characters: diablo de lata, diablo huma, payaso, curiquire, sacha runa, taita carnaval, perro y cucurucho; they were identified as the most representative of the popular festivals and were adapted to key rings, t-shirts, cups, and cushions. To validate this work, a final survey was applied through a digital format that allowed choosing among the four proposals of each ornamental and utilitarian piece, the one that is most liked and resembles the representations of traditional characters; Through this, the most representative piece of each system was chosen, which was physically elaborated, obtaining the 32 ornamental and utilitarian handicraft pieces that identify the popular festivals of the city of Riobamba.

Key Words: <GRAPHIC DESIGN>, <CRAFTS>, <ILLUSTRATION>, <CULTURAL MANIFESTATIONS>, <ORNAMENTAL PIECES>, <CHARACTERS>.

ANTECEDENTES

Para el adecuado desarrollo del proceso de investigación, es necesario revisar estudios previos de las variables a analizar, (Ocaña, 2018, p. 52) indica:

De las Fiestas Populares en específico el Pase del Niño se puede decir que se encuentra en el imaginario colectivo de los riobambeños ya que se transmite de padres a hijos, mediante historias o relatos antiguos de cómo se celebraba la fiesta religiosa y que al transcurrir el tiempo van adquiriendo o heredando costumbres, por la cual esta manifestación nunca va a desaparecer gracias a sus devotos.

En síntesis, la investigación indica que las Fiestas Populares así como sus personajes, están plasmados en el imaginario de la población, sin embargo, es posible que la información que se transmite de generación en generación pueda ser cambiada con el paso del tiempo y que, incluso en la actualidad, esta sea asumida como un momento para la inserción de nuevas culturas atípicas a la propia, es por ello que resulta importante plasmar estas figuras y con ello, conseguir implantar lo verdaderamente tradicional y que sea acogido de manera inherente por los riobambeños. De igual modo, Vicuña (2019), realizó una indagación profunda de los personajes tradicionales del Fiestas Populares en Riobamba y señala:

La importancia de dar a conocer las Fiestas Populares y sus diversos elementos como los personajes, música, costumbres y organización, tomando en cuenta su historia, origen y datos antiguos, además de los procesos de innovación que se han producido, trasciende en el hecho de mantener el patrimonio inmaterial, no solo de Riobamba si no de Ecuador, ya que forma parte de la identidad del país al haber una gran influencia de las raíces indígenas junto con elementos europeos provenientes de la época de la conquista. Al no ser esta información recopilada ni difundida, la población no tiene una idea clara de todo lo que conlleva la festividad del Pase Del Niño Rey De Reyes (Vicuña, 2019, p. 6).

Como lo refiere el autor, es necesario realizar procesos de innovación en el patrimonio inmaterial de la ciudad. Al hablar de la cultura como potencial turístico de Riobamba y del Ecuador, es necesario contar con de información cultural respecto a los personajes del conocido Pase Del Niño, pues de este modo se conseguirá reconocimiento y que prevalezcan en el paso del tiempo, las costumbres y tradiciones, que diferencia a la ciudad de Riobamba de otras, que la convierte en un lugar especial y reconocido a nivel nacional, y con ello lograr una identificación cultural en la población riobambeña.

Por otro lado, en lo que respecta al diseño de las piezas artesanales se encuentra a Duque y Quimbayo (2015) que se enfocan en la realización del diseño de grafías para la elaboración de piezas artesanales. Aquella investigación se resume así:

Las piezas artesanales como parte práctica de este trabajo fueron pensadas ya que la artesanía se ha desarrollado desde tiempos lejanos incluyendo la época precolombina refiriéndonos específicamente a la cultura Quimbaya como grupo específico de investigación, produciendo una línea de accesorios o piezas artesanales que vayan con el ideal de belleza que ha manejado el hombre durante toda su existencia y como sujeto perteneciente a un grupo social, este ideal se ve reflejado en la hibridación cultural fusionando el pasado a través de las formas implementadas como “buenas formas” sobre soportes actuales comercialmente vigentes en el campo artesanal (Duque & Quimbayo, 2015, p.80).

Esta investigación enfocada en la realización de grafías híbridas, resulta un aporte de valor teórico debido a que aborda un sinfín de técnicas para la modificación de una imagen base, siendo así un pilar fundamental debido a que se adaptarán las imágenes tradicionales a una dinámica y muy personal visión, sin que estas pierdan la esencia de la cultura riobambeña. Además de acuerdo con (Rivera, Manzanares, Vázquez y Mendoza, 2018, p. 242):

La artesanía es un patrimonio cultural que puede convertirse en una alternativa de turismo rural y generar fuentes de empleo en las comunidades rurales. Por lo anterior, creemos que efectivamente es una alternativa, pues el trabajo artesanal es una actividad relevante que da empleo a muchos grupos domésticos dentro de la comunidad.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En el ámbito comercial, existe carencia del uso de imágenes relacionadas con las tradiciones riobambeñas, representativas de la cultura local. Esto genera un consumo masivo de productos con símbolos extranjeros, que no aportan en los sentidos de identidad en la población.

- Los niños y jóvenes están inmersos en el consumo de nuevas tecnologías y redes sociales, por lo que actualmente, estamos viviendo un cambio en el acceso y el interés en cuanto a la cultura. Esto genera un consumo masivo de productos con símbolos extranjeros, que no aportan en el sentido de identidad de la población.
- Existe poco interés en profundizar acerca de las fiestas populares y la prevalencia de los personajes que las constituyen, ya no se transmiten esas costumbres de generación en generación, o al menos es muy mínima la prevalencia de esta; es por esto que la población juvenil y de adultos jóvenes conoce muy precariamente las prácticas culturales de Riobamba.
- En el ámbito comercial, el ingreso de productos extranjeros es dominante perjudicando las culturas regionales, a las tradiciones, costumbres y patrones de comportamiento que determinan la identidad cultural de cada persona. Incapaces de resistir la invasión de productos culturales de los países desarrollados, existe carencia del uso de imágenes relacionadas con las tradiciones riobambeñas, representativas de la cultura local.

JUSTIFICACIÓN

Aún más importante, que conservar la cultura de lugares específicos, para atraer turismo, es rescatarla, es una herencia cultural maravillosa y que se está negando a las nuevas generaciones, y al hacerlo, se niega parte de su identidad, violándoles uno de los derechos humanos, más valioso, ellos tienen derecho a saber de dónde provienen y sentir parte de tan basta cultura.

Rescatar la cultura mediante estas piezas artesanales permite que prevalezca en la memoria de las personas de manera más rápida y objetiva, es por ello por lo que a la hora de diseñar es importante pensar en crear piezas que sean útiles, seguras, originales y, sobre todo, que cumplan con los objetivos principales de informar y difundir las fiestas populares.

Es decir, el diseño de piezas artesanales ornamentales y utilitarias, no solamente ayudará a preservar el patrimonio cultural inmaterial de los Riobambeños, sino que además podrán ser pensadas en la posibilidad de generar fuentes de empleo, a través de su creación, de este modo formar parte activa de los lugares turísticos de la provincia, y con ello dar a conocer a la cultura riobambeña de manera nacional e internacional.

Es importante recalcar, que los diseños estarán inspirados en esta importante celebración patrimonial, la cual con su creación, aplicación y fabricación podrá ser capaz de dinamizar la economía de una ciudad. El presente documento será un aporte importante para la academia la cual contará con un documento base, en donde todos los puntos de diseño se podrán tomar en consideración para futuros estudios.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una colección de piezas artesanales ornamentales y utilitarias inspiradas en los personajes de las fiestas populares de la ciudad de Riobamba, con una tipología morfológica afín y como una opción de rescate cultural.

Objetivos Específicos

Identificar las principales fiestas populares de la ciudad y los personajes que las representan.

Determinar las características simbólicas, gráficas y estilísticas que serán la base formal de la colección.

Crear 4 sistemas de piezas artesanales, cada uno de los cuales mostrará a los diferentes personajes identificados como representativos de las fiestas.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Diseño y artesanía

Al iniciar el proceso investigativo es importante revisar, en primer lugar, los términos básicos de las variables presentadas en el tema del proyecto, es por esto que es interesante recordar el surgimiento del diseño como tal, Morales Holguín y Cabrera Becerra, (2013) refiere que, nuestros antepasados primitivos, carentes de un método de comunicación, establecen la primera expresión de arte, la imagen, de esta manera se establece al dibujo como un medio de comunicación universal, posterior al de la imagen, durante los primeros siglos, se observa como diferencian sus utensilios mediante imágenes plasmadas en materiales como: barro, cuero y piedra. Poco a poco, se puede observar como el hombre primitivo crea sus primeros diseños, lo que como definición se puede decir que es el resultado final de un proceso creativo, cuyo objetivo era buscar una solución idónea a cierta problemática particular, procurando la eficacia y facilidad en la utilización y principalmente preservando la estética de este.

Por otro lado, Mora, (2017) hace una diferenciación clara, entre el arte y el diseño en donde plantea, que desde siempre el arte y el diseño se han relacionado, desde la perspectiva del autor, en ambos casos es una expresión de una imagen en cualquiera de sus formas, sin embargo menciona que el arte es considerada como imágenes que representan símbolos, o hecho sociales, es una expresión libre; mientras que el diseño, es una vía de comunicación funcional, que no siempre es libre, debido a la necesidad de la utilización de los diferentes métodos y técnicas, así como también es practica ya que su función fundamental es la eficacia de la comunicación de un mensaje.

Bajo tal contexto, un diseñador es el individuo que básicamente debe contar con ciertas características, como lo son poseer el don de la imaginación y creatividad, a la vez debe tener experticia de lo que está haciendo, aunado a las habilidades técnicas necesarias para así poder llevar a cabo las investigaciones pertinentes sobre el diseño que desee realizar. Hay especialistas en distintos campos del diseño, por ejemplo, diseñadores de moda (vestidos y atuendos), diseñadores tecnológicos (computadoras y teléfonos), diseñadores web (estructura y forma de las páginas webs) y muchos más (Debate teórico-metodológico sobre diseño gráfico: de la linealidad a la complejidad., 2013).

1.2. Artesanías

1.2.1. Objeto ornamental

Forma decorativa o adorno que son parte integral de un edificio o de un objeto, pero no son esenciales para su estructura. El término refiere también a objetos decorativos que son usados por humanos y animales. Para objetos que significan un honor otorgado a un individuo, generalmente usados por la persona. Para técnicas de embellecimiento en general. (Fatás, y otros, 1997)

1.2.2. Artesanías de la provincia de Chimborazo

Según Roberto Villegas, citado por (Campos, y otros, 2016) “Pese a la experiencia en diversas áreas la artesanía de Perú, para lograr una clasificación precisa que cubra su diversidad es tarea difícil” en base a la clasificación del autor, se realiza una clasificación de las artesanías Riobambeñas, tomando como base tres aspectos: Técnica, Material y Forma. Concluyendo que la ciudad de Riobamba tiene una amplia variedad de artesanías, clasificándolas así:

Por la técnica, se clasifica en:

- Tejidos a telar.
- Tejidos con fibras vegetal.
- Tejidos a mano.

Por el material:

- Hojalatería
- Herrería
- Tagua
- Bronce
- Madera
- Cuero
- Mármol

Por la forma:

- Imaginería.
- Sombrerería.

Así se puede encontrar un sinfín de artesanías tales como alfombras, esculturas en diferente material, utensilios, instrumentos musicales, zapatos de cuero, accesorios de belleza, sombreros de paja, cuadros, etc. (Campos, y otros, 2016).



Ilustración 1-1: Artesanías de Chimborazo

1.2.3. Diseño de piezas artesanales

El diseño en la artesanía tiene como objetivo principal potenciar la materia que se va a utilizar, es decir el producto o técnica a usar en la artesanía, así el papel del diseñador es la creación de artefactos únicos, tomando como inspiraciones las técnicas artesanales, sin modificar el significado simbólico o conocimiento de uso (Alfonso Fandiño, 2019).

Sin embargo, existen evidencias de la tergiversación del rol del diseñador el cual se lo conoce como “diseño centrismo” mismo que puede ser definido como un rol “egocéntrico” desde la primera impresión, de la misma manera este término es aplicado en lo que refiere a la incidencia de relación cuando se intenta intervenir en las comunidades para modernizarlas, sin que sean relevantes las fracturas sociales que este ocasiona. Esto hace referencia al intento por comercializar o socializar

componentes mercantilistas los cuales no son de conocimiento en los contextos culturales de una región (Alfonso Fandiño, 2019).

1.2.4. La propuesta del diseño

Es la descripción del producto definiendo los siguientes puntos básicos.

- El mercado al cual está dirigido el producto artesanal
- La función del producto
- Las características formales del producto y los procesos de producción
- Los elementos de identidad y tradición que reflejan la identidad del lugar donde está producido (Ryan, 2018).

Además, el diseñador artesanal debe conocer bien el mercado. En muchos casos el diseñador artesanal sirve como vínculo entre los mercados domésticos e internacionales y los grupos artesanales. Idealmente el diseñador sabe lo que pide el mercado y el producto artesanal que se desarrollará reflejará sus demandas. Es su responsabilidad compartir con los artesanos estrategias para medir el pulso del mercado (Ryan, 2018).

Para estar al tanto de las últimas tendencias y modas el diseñador deberá visitar:

- Mercados
- Tiendas de artesanías
- Tiendas de decoración, regalo y de moda
- Tiendas de mobiliario
- Ferias de decoración
- Sitios virtuales de tiendas nacionales e internacionales
- Revistas y sitios en el web de diseño y decoración

Y así, poder determinar:

- Tendencias actuales
- Modas

- Concepto de líneas y juegos de productos
- Precios
- Acabados

El diseñador artesanal además deberá definir si los productos o artesanías a diseñar son para:

- Autoconsumo: Para la comunidad donde vive el artesano. De uso utilitario, religioso o ceremonial.
- Casa/decorativo: Productos con uso doméstico: sala, comedor, cocina, baño y jardín.
- Turístico: Recuerdos de lugares y ciudades (Ryan, 2018).

Definición formal de las características de un nuevo producto y los procesos de elaboración.

- ¿Forma parte de una línea o colección o es pieza única?
- Tamaños y medidas: Es un elemento importante para la venta del producto. Dependiendo del mercado, se determina el tamaño. Si el producto es para turismo, se conviene diseñar algo pequeño que sea fácil de empacar. Las medidas son: mini, pequeño, mediano, grande y extragrande.
- Color: Definir gama de colores
- Materias primas: Hay que procurar usar materiales que estén disponibles localmente o sean accesibles cómodamente. Uno debe de eliminar el uso de materiales tóxicos o materias primas en peligro de extinción.
- Textura: ¿Liso o rasposo?
- Acabados: Establecer medidas de calidad.
- Iconografía/decoración: ¿Cuáles son los motivos, cenefas y decorado de las piezas?
- Procesos y técnicas de elaboración: Es elemental poner a disposición de los artesanos, solamente técnicas y tecnologías apropiadas. No tienen caso de introducir maquinas a coser eléctricas en un lugar donde no hay electricidad. Uno siempre tiene la obligación de aprovechar todas las aptitudes y capacidades de todos los integrantes en el grupo no solo los más talentosos (Ryan, 2018).

1.2.4.1. Tipología

Generalmente, el estudio y análisis comparativo de las características de las cosas, incluyendo su agrupación en clases en la base de características comunes: también incluye el análisis del origen y significado de tipos bíblicos, especialmente en comparar el Viejo y Nuevo Testamento (Alonso, 1999).

1.2.4.2. Morfología

Se refiere a la forma física de una cosa o un material, a menudo con respecto a las formas y arreglos de las partes (Ernst, 2004).

1.2.4.3. Simbolismo

Se refiere a la práctica de representar objetos tangibles o personificaciones como signos de ideales o creencias religiosas (Moliner, 2004).

1.2.4.4. Grafismo

La etimología de la palabra grafismo, proveniente del término griego graphain, incluye, según (Costa, 2013) el trazo y todas aquellas expresiones que surgen de éste.

De esta forma el grafismo contiene dos subdivisiones: la primera incluye la escritura, la caligrafía y el arabesco y la segunda, el dibujo, el grabado y el esquema. Las lecturas expertas sobre el tema que tratamos demuestran que los dibujos y las pinturas son actos gráficos anteriores al nacimiento de la escritura y, desde oriente hasta occidente, tenemos abundantes ejemplos de ello. Actualmente dos formas de escritura predominan en el mundo: por un lado, las escrituras con fundamento fonético donde cada signo representa un sonido de la lengua hablada y, por otro lado, en un grado mucho más inferior, las basadas en el principio ideográfico, donde los signos son representativos de la idea que se quiere transmitir. Sin embargo, este último tipo, también se ve complementado por signos fonéticos. Por ejemplo, pertenecen al primer caso las lenguas europeas y al segundo la lengua china. ¿Arte, escritura y dibujo? Los niños hasta los 3-4 años no aprenden a separar dos de las principales funciones del grafismo, por un lado, la que guarda relación con la imagen y por el otro la que guarda relación con los signos (Costa, 2013).

1.2.4.5. Estilismo

El estilismo es actividad del profesional que se dedica a cuidar del estilo y la imagen. Es la acción de producir una imagen que sea capaz de contar una historia. El objetivo del estilismo es buscar que accesorios, peinados, que maquillajes, etc es el que mejor sienta a cada persona para lograr obtener el mejor partido de la imagen y de la estética. El estilismo busca brindar los elementos adecuados para cada situación, no importa si es para aconsejar a una modelo, a una presentadora de televisión, a un político, etc. Siempre intenta sacar el mejor provecho de las características visibles de cada persona (Daring, 2016).

1.3. Objetos Utilitarios

Género de objetos que incluye artículos, accesorios, y otras cosas de propósito utilitario por sobre su función decorativa. Objetos cuyo propósito principal es ser útiles y usados, en vez de ser solamente decorativos (Contreras Díaz, 2003).

1.4. Cultura

De acuerdo con Calero Salazar, (2017) citando a Geertz (1973), define la cultura de la siguiente manera:

“La cultura denota un patrón históricamente transmitido de significados incorporados en símbolos, un sistema de concepciones heredadas expresadas en formas simbólicas por medio del cual los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y actitudes hacia la vida” (p.25).

Es decir, la cultura es un conjunto de símbolos significativos que se van incorporando en un sistema de concepciones heredadas mismas que perpetúan y se desarrollan como parte de conocimiento y conductas durante su vida.

Por otro lado, la teoría de Parsons sobre la cultura consta de diferentes elementos a medida que modificó y elaboró su teoría sobre la cultura a lo largo del tiempo. Así la cultura se define como un sistema simbólico ordenado, es decir, un patrón de valores o estándares de adecuación mediado simbólicamente que permite la construcción de un conjunto de reglas normativas, convencionales, orientadoras de la acción, a través de las cuales se generan y utilizan objetos culturales significativos (Duque Parra y Quimbayo Ramos, 2015).

Por otro lado Beyers (2017), identifica tres fases del desarrollo del concepto de cultura de Parsons:

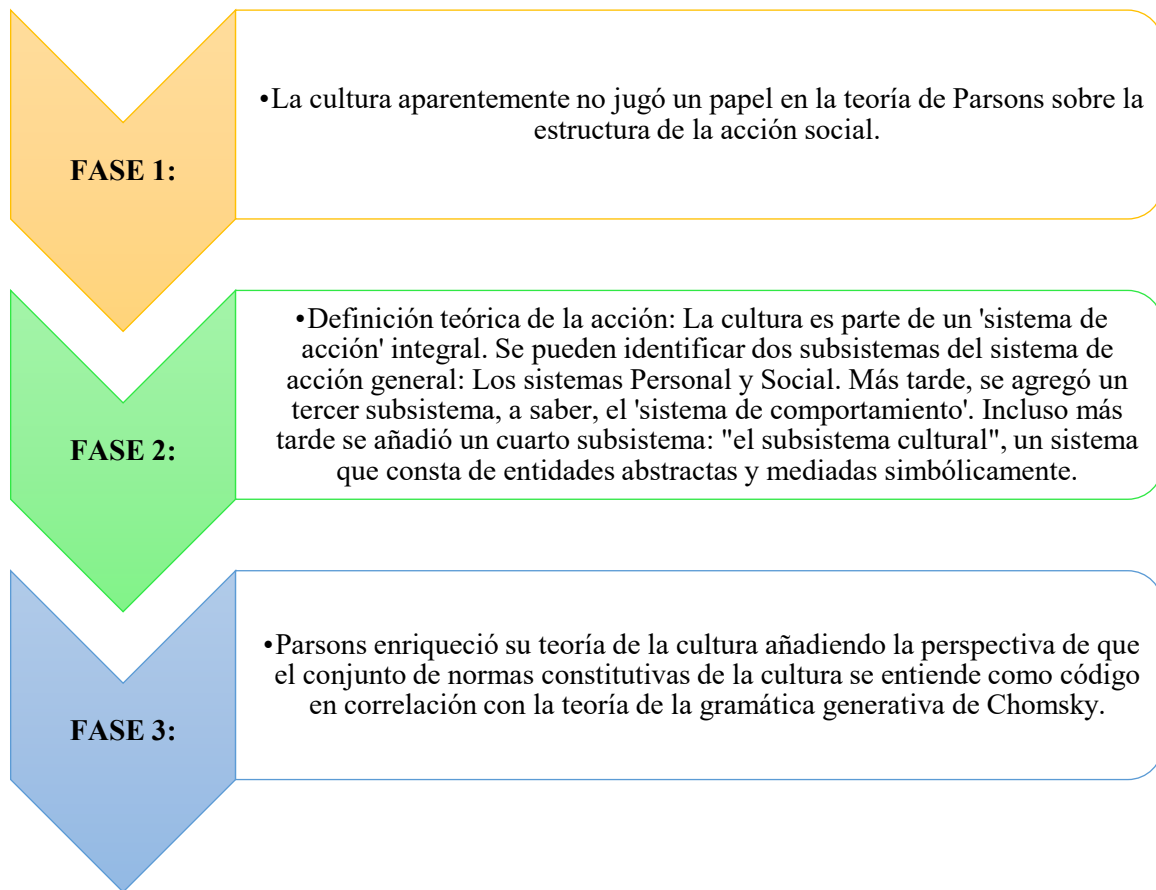


Ilustración 2-1: Fases del concepto de cultura

Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Por otro lado, (Correlaciones entre tipos de cultura, estilos de comunicación y formas de diálogo interreligioso, 2014) identifica tres etapas de desarrollo en la comprensión de la cultura:

Etapa 1: La cultura es una constante predeterminada. La cultura se ve como una realidad que lo abarca todo, como una forma de vida de un pueblo. Los patrones culturales están predeterminados. Las personas que pertenecen a una cultura son solo portadoras de esa cultura. La cultura se caracteriza por la costumbre y el comportamiento habitual. Este tipo de cultura es típico de las culturas tradicionales de sociedades pequeñas y no complejas.

Etapa 2: La cultura es un poder dominante y una fuente de conflicto e innovación. Durante la década de 1960, la cultura se convirtió en fuente de conflictos y espacio para iniciativas innovadoras. Los patrones culturales se ven desafiados a medida que se vuelven subversivos. Las culturas alternativas se perciben como innovadoras. Las personas que pertenecen a este tipo de cultura

son productoras tanto de cultura como de subculturas. Un ejemplo de este tipo de cultura es la sociedad occidental moderna desde el Renacimiento.

Etapa 3: la cultura es un dominio de potencialidad y elección. La forma en que se interpreta la cultura hoy en día es que la cultura se percibe como un espacio para la libertad de elección y combinaciones de elementos. Los patrones culturales son comercializables y transferibles, y su poder es negociable. Las personas pertenecientes a este tipo de cultura son vistas principalmente como consumidoras de cultura, aunque también como productoras. Producen algo nuevo mediante una combinación y lo presentan como una mercancía lista para el consumo. Los exponentes de este tipo de cultura son sociedades multiculturales o culturas mixtas o culturas posmodernas sujetas a la globalización (Correlaciones entre tipos de cultura, estilos de comunicación y formas de diálogo interreligioso, 2014).

1.4.1. Elementos de tradición o identidad

Es fundamental introducir nuevos diseños sin poner en riesgo los elementos culturales que forman parte de una tradición y una identidad. Es decir, el producto desarrollado por el diseñador debe de reflejar la identidad distintiva del lugar de origen. La identificación de los elementos tradicionales y de identidad son claves en el desarrollo de los productos artesanales (Ryan, 2018).

Hay que retomar sus características para:

- Dar singularidad e importancia cultural al objeto.
- Crear un punto de atracción para el mercado conocido como el USP (*Unique Selling Proposition* o Propuesta Única de Venta)
- Preservar la cultura tradicional del artesano
- Difundir los valores culturales al público (Ryan, 2018).

1.4.2. Importancia de mantener la cultura

Como se pudo observar Riobamba, tiene una cantidad valiosa de personajes, tradiciones y ceremonias muy interesantes, las cuales han ido tomando fuerza a lo largo tiempo desde su creación, la fe de los fieles han hecho de Riobamba, un atractivo potencialmente turístico, sin embargo este mismo potencial turístico ha convertido a la tradición como una fuente de dinero únicamente, perdiendo de esta manera la base fundamental de la tradición y de las ceremonias, se ha olvidado la importancia religiosa y cultural de los diferentes personajes (Vicuña Calderón , 2019).

A todo esto, se puede asumir que, debido a la modernidad y contexto social actual, se ha perdido el interés de las tradiciones y sus imágenes representativas, es por esto por lo que es de gran importancia modificar ligeramente la imagen de los personajes para captar la atención de las nuevas generaciones y de esta manera mantener la tradición y la identidad de la ciudad (Mora, 2017).

Debido a la influencia de las multinacionales, y culturas postmodernistas, el riobambeño, está perdiendo la identidad cultural de sus raíces, dejando de lado todas las tradiciones religiosas propias de la ciudad y región, adoptando tradiciones de países del primer mundo, es por esto por lo que es necesario el restablecimiento de la identidad riobambeña, con una mezcla del postmodernismo, pero sin perder la esencia tradicional característica

(Correlaciones entre tipos de cultura, estilos de comunicación y formas de diálogo interreligioso, 2014).

1.5. Patrimonio

Según (Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura, 2014) el Patrimonio Cultural, es un conjunto de manifestaciones materiales e inmateriales que han sido transmitidas de generación en generación mismas que han sido apropiadas en su totalidad por parte de una sociedad, estas incluyen manifestaciones, simbólicos, estéticos, espirituales, tecnológicos, y toda forma de expresión creativa que han ido aportando las diferentes generaciones de las comunidades a través de la historia.

El patrimonio Cultural está definido por lo bienes materiales e inmateriales, mismos que contienen propiedades representativas las cuales han ido evidenciando una evolución histórico- artístico de la sociedad, la cual no se limita a monumentos o colecciones, ya que comprende un compilado de tradiciones o expresiones heredadas y transmitidas de generación en generación, se observa a las tradiciones de expresión oral, los espectáculos artísticos, los rituales, sociales, actos festivos, y prácticas que incluyen a la cosmovisión, así como también conocimientos y técnicas relacionada a la artesanía tradicional (Calero Salazar, 2017).

1.5.1. Patrimonio cultural inmaterial

Por definición, el patrimonio cultural inmaterial (PCI), está estrechamente relacionada a los conocimientos memorizados, y representaciones de procesos de identificación y pertenencia a la comunidad. Es decir, está formado por las manifestaciones de saberes, conocimientos, prácticas y

técnicas transmitidas de generación en generación las cuales tienen validez simbólica y significativa a pesar de haber sido recreadas acorde al contexto social y natural de cada época, sin perder la esencia del simbolismo histórico (Calero Salazar, 2017).

Según (Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura, 2014), el patrimonio cultural inmaterial se divide en cinco categorías a manera general.

- Tradiciones y expresiones orales.
- Artes del espectáculo.
- Usos sociales, rituales y festividades.
- Conocimientos y usos relacionados con a la cosmovisión.
- Técnicas artesanales tradicionales.

El Patrimonio Cultural Inmaterial tiene características importantes, las cuales son:

Tradicional: Ya que vive a un mismo tiempo, no solo incluye las tradiciones del pasado, sino que se integran los usos rurales y urbanos contemporáneos de los diferentes contextos sociales, sin perder el fundamento histórico (Calero Salazar, 2017).

Integrador: ya que es posible que muchas expresiones de PCI sean similares a las de otras comunidades, debido a la migración entre regiones se ha podido observar la integración de nuevos rituales, los cuales han infundido identidad y continuidad generando un vínculo con los antepasados, el PCI es una contribución a la cohesión social, ya que implanta en los habitantes un sentimiento de responsabilidad y de identificación entre todos los habitantes (Calero Salazar, 2017).

Representativo: Debido a la valoración como bien cultural por su exclusividad o valor excepcional de identificación y representación de las tradiciones, técnicas y costumbres de las diferentes comunidades, siendo estas transmitidas en Inter generaciones (Calero Salazar, 2017).

Basado en la comunidad: Finalmente, puede ser considerado como tal, únicamente por las comunidades o grupos que lo crearon, lo mantienen y lo transmiten. Sin este reconocimiento, dichas manifestaciones no pueden ser determinados como parte de su patrimonio (Calero Salazar, 2017).

1.6. Fiestas Populares de Riobamba

Varias de estas celebraciones surgieron durante la colonia como parte de la fusión de la cosmovisión andina del Ecuador y el sincretismo religioso, una característica muy marcada en la cultura ecuatoriana. El colorido de las fiestas populares representa la alegría de su gente y cada fiesta guarda una historia que se pone en escena todos los años (Riobamba., 2020).

Las alegres y coloridas fiestas de la ciudad de Riobamba, conocida como “La Sultana de los Andes”, pone a consideración de todos sus visitantes el disfrute de la cultura, tradición y el carisma de los riobambeños, conocida como destino turístico, una ciudad muy acogedora, que desborda amor, hospitalidad, folclore, gastronomía, tradición y alegría (Riobamba., 2020).

Estas son las fiestas de Riobamba que propios y visitantes no se pueden perder:

- Fiestas de Abril de Riobamba
- Pawkar Raymi
- Inti Raymi
- Carnaval de Chimborazo
- Fiesta de los Reyes Magos
- Pases del Niño Rey de Reyes
- Semana Santa

1.6.1. Fiesta de Inti Raymi



Ilustración 3-1: Fiesta del Inti Raymi

Fuente: El Diario Riobamba, 2019.

La fiesta del Inti Raymi o también llamada la Fiesta del Sol y la Cosecha, celebrado el 22 de junio, es un ritual ancestral que se mantiene, es realizada por los indígenas y campesinos como muestra de agradecimiento al sol y a la madre tierra por las cosechas de los campos agrícolas de ese año, así mismo ponen como pedido especial la fecundidad de sus hijos, es decir de hombres y mujeres (Cruz Pucha, 2019).

Esta celebración tiene una alta connotación espiritual, a esta festividad pueden participar los turistas en varias actividades culturales, tales como rituales espirituales (Limpias, ofrendas, purificaciones, etc.) también se puede observar las danzas tradicionales y degustar la gastronomía típica (Cruz Pucha, 2019).

El Aya Uma, o Diablo huma es el personaje principal de festividad del Inti Raymi, según la leyenda es el encargado de ahuyentar a los demonios de las cosechas.



Ilustración 4-1: Disfraz del Diablo Huma

Fuente: La Hora, 2019.

1.6.2. Carnaval



Ilustración 5-1: Fiesta del Pawkar Raymi

Fuente: Dirección de Gestión de Turismo de GADM Riobamba.

Por otro lado, la fiesta ancestral del Pawkar Raymi, o también conocido como Carnaval, es celebrado en representación de la transparencia. Espontaneidad y humildad agradeciendo a la Pacha Mama, por la cosecha de productos alimenticios y principalmente por el agua. En esta celebración se encuentra a dos personajes principales (Cruz Pucha, 2019).

- *Kulta Tukushka*: Personaje mítico que llena de alegría a la fiesta andina.
- *Warmy Tukushka*: Hombre vestido de mujer, que representa al orientador de las cosas buenas que tiene la vida.

Desde la perspectiva andina, estos personajes representan la función femenina y masculina es decir el florecimiento y fertilidad es por esto que esta celebración se caracteriza por la alegría y emoción con la que se vive (Cruz Pucha, 2019).

El taita Carnaval, es aquel Fiel Indígena quien se postula voluntariamente para cubrir los gastos de la fiesta de Carnaval.



Ilustración 6-1: Rey Carnaval

Fuente: Dirección de Gestión de Turismo de GADM Riobamba.

1.6.3. Peregrinaje por Semana Santa



Ilustración 7-1: Peregrinaje por Semana Santa

Fuente: Ministerio de Turismo, 2018.

El día 27 de marzo, todos los fieles realizan una Procesión en honor al Señor del Buen Suceso, en el que recorren todas las callas principales de la ciudad de Riobamba, se recorren aproximadamente 40 cuadras, cargando la imagen del Señor del Buen Suceso, y seguido de creyentes disfrazados de soldados y cucuruchos (Paredes Banda, 2020).

En Riobamba, se recorre la ruta de las 7 iglesias principales, “La Loma de Quito, San Alfonso, La Concepción, La Catedral, Capilla San Felipe, La Basílica y La Merced. Actos similares se realizan en los cantones de Chambo, Guano, Penipe, Alausí y Guamote (Paredes Banda, 2020).

El cucurucho, viene del italiano “*cucuruccio*” el cual es un personaje que representa la búsqueda de los arrepenimientos de las culpas, reflexión y penitencias, generalmente viste con un cartón en forma cónica sobre su cabeza y un atuendo que cubre totalmente el cuerpo de quien lo usa, el color negro en el atuendo representa luto y tristeza, mientras que el color morado representa penitencia, finalmente el color vino representa triunfo o gloria (Paredes Banda, 2020).



Ilustración 8-1: Cucurucho

Fuente: Ministerio de Turismo, 2018.

1.6.4. Pase del Niño Rey de Reyes



Ilustración 9-1: Pase del niño rey de reyes

Fuente: Dirección de Gestión de Turismo de GADM Riobamba.

En Latinoamérica se ha ido implantando las diferentes costumbres y tradiciones desde la conquista española, las cuales han permanecido como legado durante el pasar del tiempo. En el Ecuador, hubo

una fusión entre la cultura indígena y las tradiciones españolas, las cuales tomaron un tono folclórico popular representando la cultura mestiza, esta fusión se extendió por los diferentes ciudades, cantones y parroquias, hasta llegar a la ciudad e Riobamba (Vicuña Calderón , 2019).

En la actualidad, aún se conservan algunas de las tradiciones antiguas, como las fiestas populares y religiosas, entre ellas la mayoría están vinculadas a la religión católica, es por esto por lo que estas se festejan principalmente en el mes de diciembre y enero, en donde se celebra al “Rey de Reyes”, esta celebración no es únicamente a nivel local sino a nivel nacional. Siendo Riobamba la única ciudad que lo festeja con “El Pase del Niño” (Vicuña Calderón , 2019).

1.6.4.1. Contextualización histórico – religiosa del rey de reyes

Esta celebración es una conmemoración del día en el que los reyes magos llegan al nacimiento de Jesús, siendo así una celebración de carácter 100% religioso, sin embargo, en la ciudad de Riobamba incluyen a los personajes de la cultura indígena, resultando una celebración mestiza. Generalmente el 6 de enero es el día en el que se desarrolla el “PASE DEL NIÑO REY DE REYES”.

Según (Taípe, 2016) la imagen del niño Rey de Reyes, fue tallada en madera en el año 1794 y fue rescatada por la Familia Sánchez Fernández de los escombros de la Riobamba antigua posterior al terremoto de 1797. Debido al estado de salud de la señora Tomasa Sánchez, la escultura fue donada a los Señores Mendoza en 1921. Esta celebración resulta de gran importancia para los creyentes ya que, mediante la organización familiar, institucional o empresarial, se realizan fiestas y bailes con ambientación religiosa para rendir un homenaje lleno de alegría en el corazón de cada uno de ellos. (Calero Salazar, 2017).

El PASE DEL NIÑO es una manifestación religiosa muy popular en la ciudad, debido a la música, vestimenta y personajes que aparecen en el mismo. Según la tradición se realiza una novena para venerar al “niño”, es realizada en punto céntrico para los fieles, aquí se recita el rosario y ave marías como parte de un rezo en común, es común el compartir un pequeño refrigerio el cual es invitado por los priostes del día, el día cinco de enero se realiza una celebración de agradecimiento para los asistentes y colaboradores, y finalmente se realiza la fiesta grande el día seis de enero, se realiza un recorrido por las calles de la ciudad en donde los fieles demuestran su devoción con danzantes seguidos de los priostes los cuales sujetan la imagen del niño Rey de Reyes (Calero Salazar, 2017).

1.6.4.2. Priostes



Ilustración 10-1: Priostes

Fuente: Municipio de Riobamba, 2021.

La fiesta del Niño Rey de Reyes es realizada por priostes previamente designados, este proceso de designación se realizó a partir de la finalización de la fiesta creada por los fundadores de esta ceremonia, mediante una misa una persona o grupo de personas se comprometen a asumir los gastos de la ceremonia y fiesta del año siguiente (Taípe, 2016).

Hoy en día, en las instituciones públicas y privadas, realizan el mismo proceso para designar los nuevos priostes. Generalmente el cuerpo de fundadores está conformado por el dueño de la empresa o de la escultura del niño, y tres personas elegidas por el dueño (Vicuña Calderón , 2019).

La ceremonia de designación es realizada la tarde del 6 de enero, en la que se presenta un cartel rosado cubierto por uno de color verde, así el fundador retira el cartel verde, dejando observar los nombres de los priostes para el siguiente año, el día 7 de enero se realiza el nombramiento oficial de los priostes. Finalmente se firma un oficio en el cual formalizan de manera legal el compromiso y la responsabilidad de los priostes para realizar la fiesta y ceremonia del año siguiente. Es una costumbre importante entregar el “pan de candelaria” a los nuevos priostes y un grupo extra de personas los cuales tomaran el compromiso como jochante (Taípe, 2016).

Las Jochas, o Jochantes, son aquellas personas que tendrán el compromiso de colaborar de diferentes formas a los priostes, estas colaboraciones pueden ser con comida, bebida, obsequios, danzas, etc.

Con la única condición de que cuando el sacerdote pase a ser jocha, se verá comprometido a apoyar de la misma manera (Taípe, 2016).

1.6.4.3. Simbolismos del PASE DEL NIÑO

Según (Dirección de Gestión de Turismo, 2020) EL PASE DEL NIÑO tiene 3 simbolismos principales:

Las Travesuras del Niño: la población riobambeña llama al niño como “niño travieso”, ya que, si los involucrados en los homenajes no cumplen con lo ofrecido, o con los diferentes mitos recibirán repercusiones negativas. Esta ha tomado peso debido a las diferentes narraciones de la relación entre no haber colaborado gustosos y los diferentes importunos que les ha sucedido durante el año.

Celebración de su llegada: Esta celebración la fe es uno de los principales pilares ya que no es una fiesta, sino un reflejo de que el niño Rey de Reyes, merece un reconocimiento, veneración y festejo por todo lo alto.

Como dicta la tradición: Es importante realzar que la celebración es una muestra de la devoción y en esencia una tradición cultural, es por esto por lo que no se la trata como una celebración cualquiera, sino que se mantiene las tradiciones que se han venido implantando durante este tiempo, sin modificarlas. En la gran fiesta de celebración se puede observar un sinnúmero de danzas y caracterización de personajes como son:

- **Diablo De Lata**



Ilustración 11-1: Diablo de Lata

Fuente: Vicuña Calderón , 2019.

El diablo de lata, es un personaje procedente de Yaruquíes, el cual simboliza la rebelión hacia los conquistadores españoles durante la conquista española. Este personaje hace referencia al Inca Atahualpa, mostrando resistencia en contra de los blancos (los españoles).

Según la leyenda, se dice que los fieles que se disfracen del Diablo de Lata, deberán hacerlo durante 10 años seguidos, caso contrario, tendrán sueños recurrentes en el que el demonio ira por ellos y se los lleva, esta leyenda se basa en la función que tiene la representación del diablo de lata en el pase, el cual es el encargado de ahuyentar a los malos espíritus, y cuida al personaje principal de la festividad (Pala, 2016).

El personaje es característico por su careta de formas rectas, de color roja de lata. Presenta una particular barba con bigote negro, dientes blancos triangulares y cuernos que sobresalen de su frente. A esto se le acompaña con un pañuelo de flores que cubre toda la cabeza del danzante, en donde sobresale una larga trenza de cabuya (Vicuña Calderón , 2019).

Actualmente al personaje se le suele añadir telas de colores llamativos para dar cierto dinamismo durante la danza. En lo que respecta a la vestimenta esta comprende de una camisa blanca, corbata y sobre esto un abrigo largo de color azul y rojo, este puede estar adornado de colores amarillos ya sea en tela o en cintas, un pantalón negro de tela sin apliques y zapatos negros, como accesorios se utiliza la sonaja de lata la cual agita al ritmo de la característica danza, también es usual ver un látigo de cuero “cabresto”, sin embargo, esto dependerá del danzante (Vicuña Calderón , 2019).

- **Payaso**



Ilustración 12-3: Payaso

Fuente: Vicuña Calderón , 2019

Por otro lado, se observa al payaso el cual cumple la función de golpear a los espectadores como parte del show, al tiempo en el que recita los típicos dichos populares voces burlonas, este es el personaje bromista del pase, la leyenda dice que aquel que baile interpretando a este personaje, debe hacerlo por lo menos siete años seguidos, ya que se dice que aquel que no lo cumpla, será castigado por el Niño (Pala, 2016).

En lo que respecta a la vestimenta, el accesorio principal del payaso es el chorizo de tela relleno de trapos o aserrín, el cual sirve para golpear al público, generalmente el color es escogido de acuerdo al danzante, pero la vestimenta como tal es un conjunto entero de mangas y pantalones flojos, con fruncidos en las muñecas y tobillos, de cuello particularmente flojo y con encaje, la cabeza es cubierta con un pañuelo de un color llamativo y vibrante, sobre este pañuelo se coloca una careta de papel pintada de fondo blanco y detallada en colores fuertes, finalmente usa un sombrero cónico, forrado de papel decorado con una borla y bordes de retazos de papel (Pala, 2016).

- **Sacharuna**



Ilustración 13-1: Sacharuna

Fuente: Vicuña Calderón , 2019.

El sacharuna, proviene de una palabra kichwa que significa hombre salvaje, u hombre del monte, (Arellano, 2018). Refiere “la voz tiene dos acepciones folclóricas: es un enmascarado y un mito. Como enmascarado, ya en 1847 antropólogos lo veían en las procesiones quiteñas encabezando el cortejo al lado de los diablitos; azotaban con látigos a los niños, haciendo retirarse a los espectadores.” La función principal era la protección de los páramos y los bosques, para lo que, dentro del PASE DEL NIÑO, su función es la protección de la festividad (Vicuña Calderón , 2019).

La vestimenta se caracteriza por ser una sola prenda cubierta de musgo o cabuya, aunque se sabe que en la actualidad los trajes son hechos de materiales 100% sintéticos, también se usa una careta bastante particular y de apariencia muy poco amigable, está hecha de papel, los colores principales son el verde, rojo y negro, de esta careta nace una abundante cabellera hecha de cabuya, y se acompaña con un látigo de cuero (Vicuña Calderón , 2019).

Su actuar se basa en realizar sonidos similares a la de un animal de monte, con el cual intenta hacer asustar a los espectadores realizando también movimientos de intenciones de atacar con su látigo, ocasionalmente se puede observar a un sacharuna padre encadenado a un pequeño sacharuna simulando ser su hijo los cuales van juntos bailando durante todo el trayecto.

- **Curiquingues**



Ilustración 14-1: Curiquingues

Fuente: Vicuña Calderón , 2019.

El curiquingue es un personaje mítico, el cual posee más de una creencia entre los campesinos ecuatorianos, por ejemplo, en el callejón interandino, incluyendo la provincia de El Oro, consideran que el curiquingue es el resultado del cruce entre que, carúnculas con gallinas criollas, cuyas crías se convertirán en los famosos gallos de pelea (Vicuña Calderón , 2019).

Por otro lado, según el Inca Garcilazo, la palabra Curiquingue significa “ave sagrada del inca” así “Curi = Oro; Inga= Rey o Dios Sol”. Misma que es propia del Andes del Ecuador y sur de Colombia. Este personaje fue uno de los actores principales dentro de la cultura local, convirtiéndose así en un personaje comúnmente caracterizado por los danzantes, siendo la danza un movimiento básico en el que simulan tomar una copa de pilche con chicha, o puro (Vicuña Calderón , 2019).

La vestimenta, conforma con una gran cabeza cónica forrada de papel crepe, en cuya punta se coloca una figura real de un curiquingue tallada en madera. De la cabeza también se coloca una tela bordada con el nombre de la festividad, la cual cubre el torso del danzante, en los brazos se envuelve dos alas realizadas de cartón forrada de la misma forma que la cabeza, y con figuras religiosas impresas, dentro se viste con una camiseta y un pantalón de tela brillante de color blanco, al igual que las particulares medias sobrepuestas y zapatillas de lona blancas. En la vestimenta es usual la decoración con detalles de lentejuelas, cintas o tela de colores llamativos, generalmente el color predominante es el color amarillo.

- **Perros**



Ilustración 15-1: Perros

Fuente: Vicuña Calderón , 2019.

Finalmente, el personaje del perro tiene una representación simbólica de ambas partes de la sociedad, la vestimenta representa a la clase social baja y a la clase social alta, como una fuerte crítica de la realidad de la sociedad actual, generalmente aparecen luchando con buitres, osos, pumas y sachas runas. Así mismo actúan como vigilantes del PASE DEL NIÑO (Pala, 2016).

La vestimenta, se caracteriza por el uniforme militar o policial, un pañuelo que cubre la cabeza, botas negras, y guantes blancos, usando una particular mascara de papel que representa a un perro, en color gris, blanco y rosa (Vicuña Calderón , 2019).

1.6.4.4. Certificación de Patrimonio Cultural Inmaterial al “Pase del Niño de Riobamba”

Riobamba, 10 de septiembre de 2018.- En el marco de la Sesión solemne del pleno de la Asamblea Nacional que celebra en Riobamba el 10 de septiembre como el “Día de la República”, el Ministerio de Cultura y Patrimonio y el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural hicieron entrega de la certificación que da constancia de que el “Pase del Niño de la ciudad de Riobamba” es Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador (Cultura, 2018).

El trabajo investigativo del el Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Riobamba y con el acompañamiento técnico del Ministerio de Cultura y Patrimonio e Instituto Nacional de Patrimonio

y Cultura, en amparo al artículo 79 de la Ley Orgánica de Cultura, entregaron la certificación como Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador a los “Pases del Niño de la ciudad de Riobamba” (Cultura, 2018).

Esta manifestación cultural tiene gran importancia en el espíritu de los riobambeños, se evidencia en gran cantidad de personas como interpretan cada uno de los personajes tradicionales, como una forma de agradecimiento y devoción al Niño Jesús, por sus peticiones cumplidas, que no solo son una conmemoración religiosa, sino que es un símbolo de unión entre generaciones, ya que existen personas que participan del Pase del Niño desde un contexto no religioso, pero si bajo su sentido de pertenencia y reconocimiento de esta manifestación como parte de su legado histórico (Cultura, 2018).



Ilustración 16-1: Certificación de Patrimonio Cultural Inmaterial al “Pase del Niño de Riobamba”

Fuente: Cultura, 2018.

Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

1.6.4.5. Clasificación de los personajes en cuanto a las festividades populares

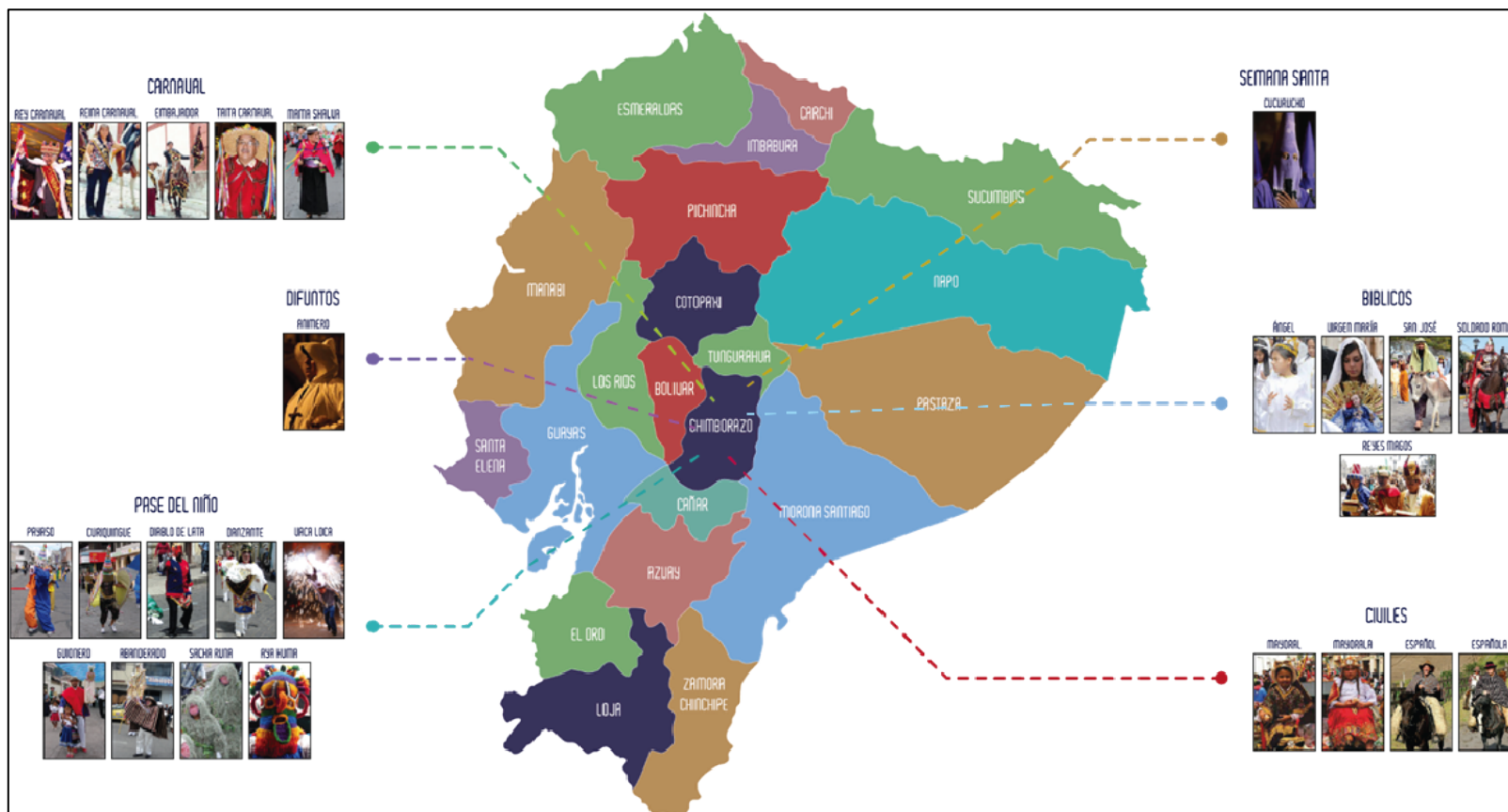


Ilustración 17-1: Clasificación de los personajes en cuanto a las festividades populares

Fuente: Hermida López, 2016.

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Metodología proyectual de Guillermo Gonzales Ruiz

El diseño metodológico, es un proceso creativo, intuitivo, pero al mismo tiempo es racional y operativo, mediante el cual, se busca elaborar un esquema de acción para la construcción de las ideas para garantizar la efectividad del presente proyecto (Gonzalez Ruiz, 1998).

El método de Guillermo González Ruiz propone siete pasos para su elaboración, los cuales se describen de la siguiente manera:

- *Identificación del problema*

Este es un proceso en el que se aclara el objetivo y se establece el propósito del diseño y sus diferentes divergencias colaterales. En esta fase inicial, se plantea las dudas y se enfoca los problemas sobre la cual inicio el interés en el diseñador.

- *Recopilación de Datos*

La recopilación de datos se realiza de forma directa cuando se obtiene información directa y concretamente relacionada al tema del diseño.

- *Síntesis*

La fase de síntesis consta de un proceso de selección de los datos obtenidos para el desarrollo adecuado del proyecto, el autor refiere que este es un proceso inconsciente o preconscious, debido al tipo de segregación de los datos.

- *Gestación*

Este es el inicio para dar rienda suelta a la creatividad, es la fase en la que se inicia la ideación sobre el proyecto y el diseño más adecuado que este debe tener, generalmente es un proceso desordenado hasta pasar a la fase de iluminación.

- *Iluminación*

Durante esta fase el diseñador deja a flote su creatividad, alentado de la motivación y convicción de búsqueda en la solución de su problema previamente planteado. A raíz de la primera idea de ilustración de tipo caricatura de los personajes culturales, surge una motivación especial por continuar con todos los personajes y establecer una marca personalizada de la cultura riobambeña.

- *Elaboración*

La fase de elaboración es la construcción como tal de la representación gráfica del proceso de iluminación, aquí es en donde se puede apreciar el trabajo previo a ser finalizado.

- *Verificación*

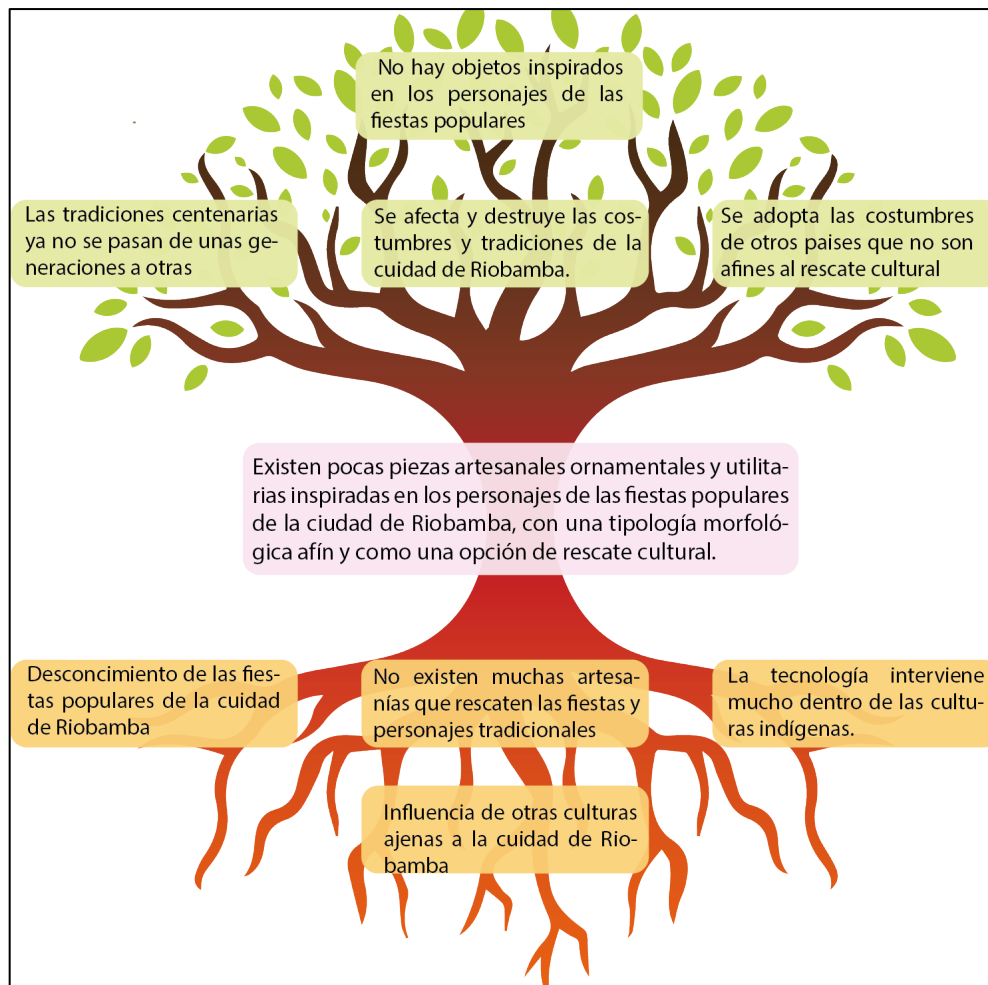
Durante esta fase se puede apreciar el trabajo final con todas las perspectivas necesarias para identificar si el proyecto responde o no al planteamiento del problema.

2.2. Desarrollo de los pasos correspondientes a la investigación

2.2.1. Identificación del problema

En primer lugar, se identifica el problema que impulsa la creación y diseño de una colección de piezas artesanales ornamentales y utilitarias inspiradas en los personajes de las fiestas populares de la ciudad de Riobamba.

Para esto he analizado ciertas problemáticas referentes a la falta del uso de imágenes relacionadas a estos personajes, de los cuales he considerado las siguientes:



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Mediante este árbol de problemas se puede llegar a el problema: Existen pocas piezas artesanales ornamentales y utilitarias inspiradas en los personajes de las fiestas populares de la ciudad de Riobamba, con una tipología morfológica afín y como una opción de rescate cultural.

2.2.2. Recopilación de Datos

2.2.2.1. Modelo de encuesta

Se realizó una encuesta online con el objetivo de recopilar información acerca de los personajes de las fiestas populares de la ciudad de Riobamba y determinar que personajes son los más representativos y que sistema de objetos utilitarios se van a realizar.

La encuesta se aplicó o envió por medio de correo email o compartiendo el enlace en redes sociales a los artistas plásticos y gestores culturales miembros de la Sección de Artes Plásticas y Audio Visuales de la Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo en la ciudad de Riobamba.

DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

Recopilación de Información acerca de los personajes tradicionales de la ciudad de Riobamba

Encuesta con fines EDUCATIVOS no se extraerá información personal

artlequin.sebastianharo@gmail.com (no se comparten)

Cambiar cuenta

*Obligatorio

Nombre y Apellido *

Tu respuesta

Rango de Edad *

18 - 25 años
 25 a 35 años
 35 - más

Género *

Masculino
 Femenino

Ocupación *

Tu respuesta

¿Conoce usted las fiestas populares de la ciudad de Riobamba? *

SI
 NO

¿Cuales son los personajes tradicionales de Riobamba que más conoce usted? *

Diablo de Lata
 Payaso
 Perro
 Curiquingue
 Diablo Huma
 Cucurucho
 Taita Carnaval
 Animero
 Mama Negra
 El Angel
 El Capitan
 Otros: _____

De los personajes que seleccionó anteriormente que elementos le llama más la atención *

Vestimenta
 Accesorios
 Colores
 Caracterización

Le gustaría adquirir piezas ornamentales y utilitarias realizados en base a los Personajes Tradicionales *

Si
 No

¿Que tipo de piezas ornamentales y utilitarias le gustaría adquirir? *

Cojines
 Camisetas
 Llaveros
 Tazas
 Gorras
 Esferos
 Otros: _____

Ilustración 2-2: Encuesta

Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

CAPITULO III

3. MARCO DE DISCUSIÓN Y RESULTADOS

3.1. Síntesis

La fase de síntesis consta de un proceso de selección de los datos obtenidos para el desarrollo adecuado del proyecto, la tabulación de datos obtenidos del resultado de la encuesta realizada; la misma que se realizó a 45 artistas plásticos y gestores culturales miembros de la Sección de Artes Plásticas y Audio Visuales de la Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo

3.1.1. Pregunta 1

3.1.1.1. *¿Conoce usted las fiestas de la ciudad de Riobamba?*

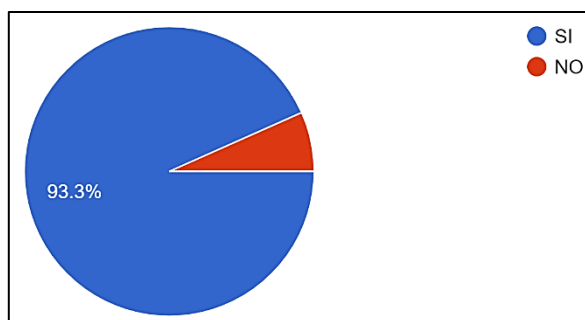


Gráfico 1-3: Pregunta 1

Análisis: Al recopilar los datos de los encuestados el 93,3% si conoce las fiestas populares de la ciudad de Riobamba y un 6,7% no, lo que da paso para continuar con nuestro proyecto.

Interpretación: Las fiestas populares de Riobamba son de las principales tradiciones de la ciudad, es por tal razón casi todas las personas encuestadas respondieron que si conocían sobre las fiestas por que han heredado las tradiciones de generación en generación e incluso algunas han participado de ellas.

3.1.2. Pregunta 2

3.1.2.1. ¿Cuáles son los personajes tradiciones de Riobamba que más conoce usted?

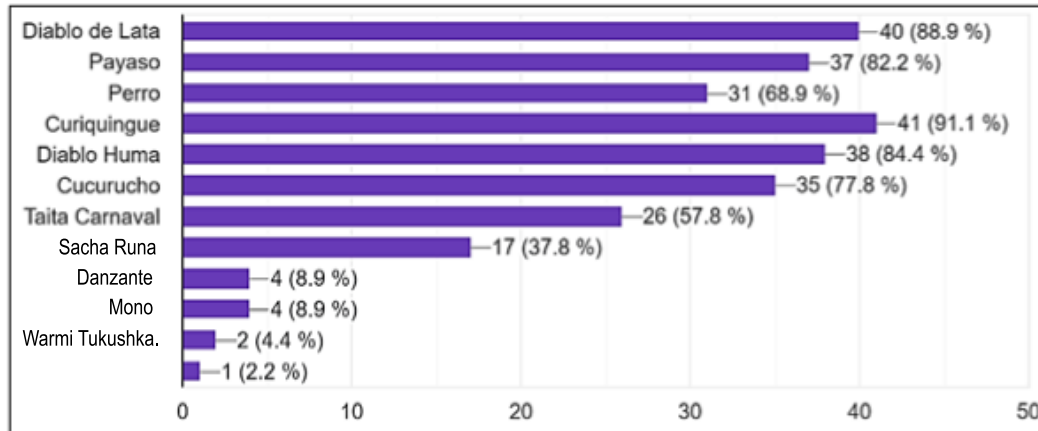


Gráfico 2-3: Pregunta 2

Interpretación: Esta pregunta define los personajes que se tomaran como objeto de diseño siendo así el curiquingue el más conocido por el 91,1% de encuestados, diablo de lata 88,9%, diablo huma 84,4%, payaso 82,2%, cucurucho 77,8%, perro 68,9%, taita carnaval 57,8%, Sacha Runa 37,8%, Danzante 8,9%, Mono 8,9%, Warmi Tukushka 4.4% y otros 2.2%

Análisis: Los personajes son la parte esencial en las fiestas populares que se han ido realizando durante muchos años, en las cuales han intervenido varios personajes y entre ellos se ha distinguido cuales son los más conocidos por las personas encuestadas y los que llaman mucho la atención de estas, se escogerá los 8 personajes mas conocidos como son: diablo de lata, diablo huma, curiquingue, payaso, perro, cucurucho, sacharuna, y taita carnaval.

3.1.3. Pregunta 3

3.1.3.1. ¿De los personajes que seleccionó anteriormente que elementos le llama más la atención?

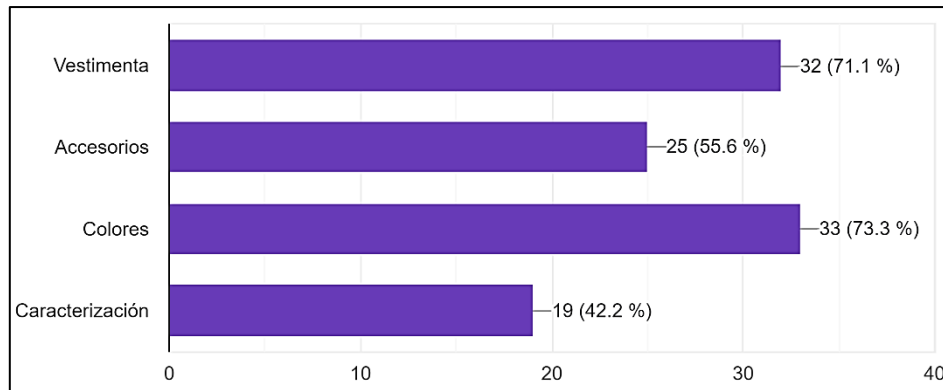


Gráfico 3-3: Pregunta 3

Interpretación: En cuanto a los elementos que llaman la atención los colores 73,3%, la vestimenta fue escogida por un 71,1%, accesorios 55,6% y caracterización 42,2%.

Análisis: La forma en cómo está constituido un personaje es un elemento simbólico en el cual existen varias cualidades que les caracterizan, es por esta razón que se preguntó a las personas encuestadas lo que llama la atención de cada personaje que interviene en las fiestas populares, en este caso se dará prioridad y énfasis a los colores y la vestimenta a la hora de ilustrar y elaborar los diseños.

3.1.4. Pregunta 4

3.1.4.1. *¿Le gustaría adquirir piezas ornamentales y utilitarias realizados en base a Personajes Tradicionales?*

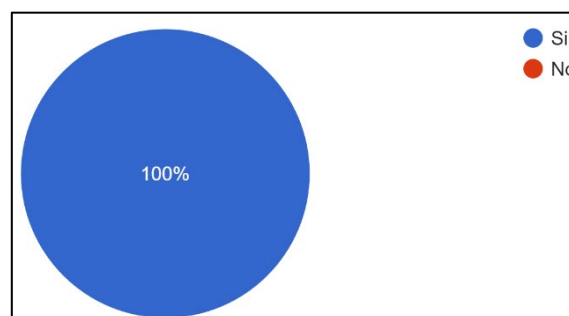


Gráfico 4-3: Pregunta 4

Interpretación: El interés por tener una artesanía ornamental y utilitaria fue positivo en un 100% de encuestados.

Análisis: Obtener una artesanía ornamental en base a los personajes de las fiestas populares de Riobamba, es una forma de poder interactuar con este tipo de tradición, por lo cual todas las personas encuestadas manifestaron que desean adquirir al menos una de las mismas.

3.1.5. Pregunta 5

3.1.5.1. ¿Qué tipo de piezas ornamentales y utilitarias le gustaría adquirir?

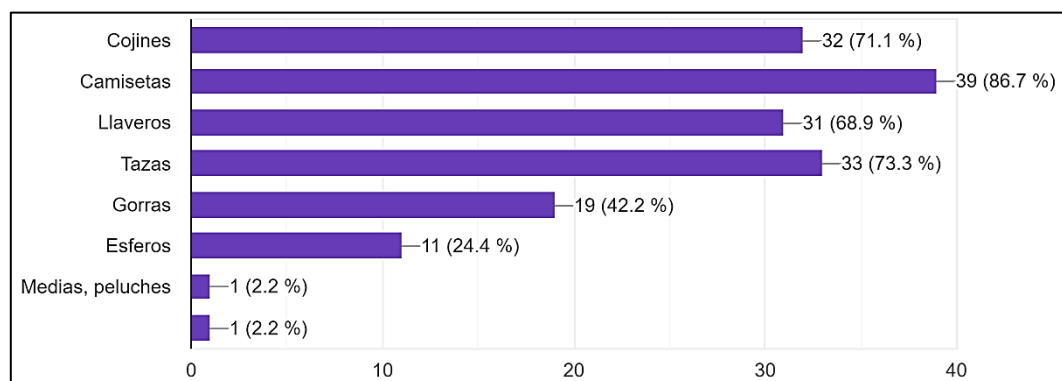


Gráfico 5-3: Pregunta 5

Interpretación: El tipo de artesanía de mayor interés fue camisetas 86,7%, seguido por tazas 73,3%, cojines 71,1%, llaveros 68,9%, gorras 42,2%, esferos 24,4%, medias peluches 2,2% y otros 2,2%.

Análisis: El tipo de artesanía en el que van a plasmarse los diseños de cada personaje parte importante del proyecto, los mismos que serán de uso útil para quien los adquiera, en este caso se escogerán los 4 más votados en la encuesta como son: tazas, camisetas, llaveros y cojines.

3.1.6. Análisis de la encuesta

La ciudad de Riobamba, mediante su cultura y tradición ha sido reconocida por todos los que viven en ella y quienes la visitan, mediante esta investigación se conoció las fiestas más populares y los personajes más representativos de dicha festividad, los cuales serán realizados en piezas artesanales

ornamentales, haciendo que varias personas se enteren sobre las fiestas y sean parte de ellas, además que se identifiquen y no se pierdan estas tradiciones a través del tiempo.

Se llega a determinar según los resultados arrojados por las encuestas que, son ocho personajes seleccionados El Diablo de lata, el Aya Huma, El Curiqingue, El Cucurucho, El Perro, El Payaso, El Sacha Runa, El Taita Carnaval, de los cuales se realizaran las ilustraciones y diseños de cada pieza dando mayor importancia a la cromática y vestimenta; y se plasmaran en Tazas, Cojines, Llaveros y Camisetas.

3.2. Gestación

Para la elaboración de las artesanías, principalmente se plantea ideas más importantes y útiles que sirven como soporte al momento de ilustrar a los personajes y desarrollo de cada objeto.

Para esto se considera los siguientes aspectos:

- Para las ilustraciones, considerar el análisis de las encuestas realizadas.
- Para la creación de cada personaje se debe considerar la utilización de los elementos que tiene cada uno.
- La cromática debe mantener equilibrio entre el valor identitario e interés visual.

3.3. Iluminación

Luego de haber generado las ideas se procede a poner en práctica lo planteado anteriormente, generando una serie de pasos útiles para el diseño de las piezas.

Selección del tipo de artesanías:

- Camisetas.
- Tazas.
- Llaveros.
- Cojines.



La elección de las artesanías fue en base a la investigación y en complemento la creatividad del autor y todos los elementos serán diseñados en base a la ilustración de los personajes.





Proceso para el desarrollo de los personajes:



- Creación de bocetos a lápiz.
- Aceptación de los bocetos.
- Digitalización de los personajes.
- Proceso de color a cada personaje.

Es importante analizar las características principales de los personajes de las fiestas tradicionales y recopilar los datos de interés para la creación de las ilustraciones:

Tabla 1-3: Características de los personajes populares de las fiestas tradicionales de Riobamba

NOMBRE:	PERSONAJE: (FOTO)	RASGOS GENERALES:
Diablo de lata		Caretas de formas rectas, de color roja de lata. Presenta una particular barba con bigote negro, dientes blancos triangulares y cuernos que sobresalen de su frente. A esto se le acompaña con un pañuelo de flores que cubre toda la cabeza del danzante, en donde sobresale una larga trenza de cabuya.
Aya Uma		Camisa blanca o de colores, pantalón blanco con una faja o chumbi. En la cintura tiene una chalina de colores, sobrepuesto el zamarro. Alpargatas con capellada blanca. Lo principal es la máscara de colores de doble cara y con 12 cachos.
Curiquinge		Se visten de seda, con enormes alas de colores y una especie de bonete alto que termina en un pico pequeño.

		
Perro		Viste un traje camuflaje combinado con telas de colores, lleva una cuerda de cabuya sujeta en la cintura, un pañuelo colorido en la cabeza, guantes blancos y una vistosa máscara de cartón con cara de perro.
Payaso		Visten de pantalones bombachos, caretas de papel, chaquetas coloridas y algunos usan sombrero o bonete.
Sacha Runa		La vestimenta se caracteriza por ser una sola prenda cubierta de musgo o cabuya, aunque se sabe que en la actualidad los trajes son hechos de materiales 100% sintéticos, también se usa una careta bastante particular y de apariencia muy poco amigable, está hecha de papel
Taita carnaval		Es un personaje que viste con sombrero y cintas coloridas representativas de la fiesta carnalera tiene zamorro un gran poncho y cinta con una leyenda

		<p>que propicia su nombre y el año de su elección pantalón de cuero tambor y pigsha también acompañan su vestimenta.</p>
<p>Cucurucho</p>		<p>Visten generalmente túnicas de color violeta que les cubre todo el cuerpo y su puntiagudo capuchón les cubre su cabeza dejando solo al descubierto los ojos para ceñirse el traje es importante cumplir con requisitos previos que demandan sacrificios y preparación espiritual.</p>

Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

3.4. Elaboración

3.4.1. *Diseño, Ilustración y Dimensiones para impresión De Artesanías*











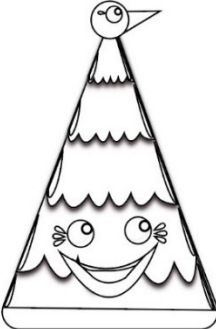

3.4.1.1. *Ilustraciones para el diseño de Camisetas, Cojines, Tazas y Llaveros*



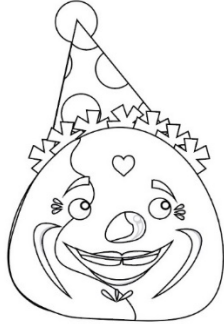






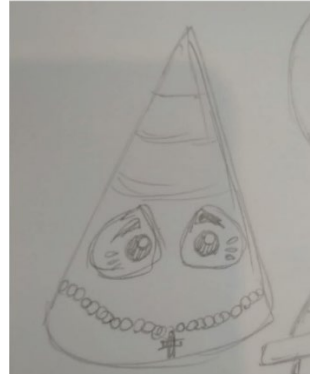
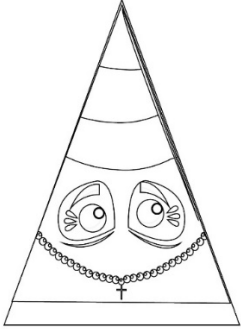




El tipo de Ilustración o estilo que se realizó en cada una de las ilustraciones fue el estilo de Ilustración Infantil en los últimos años este tipo de ilustración ha cogido mucha fuerza, ya que es muy importante en el proceso de desarrollo en las primeras etapas de los niños, niñas y jóvenes.

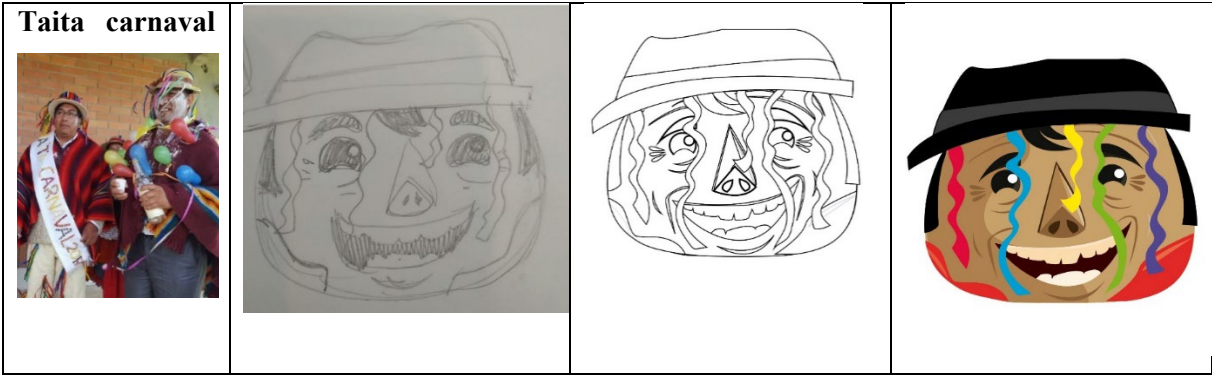
Lo más importante de la ilustración infantil es representar y ayudar a entender la realidad de una forma atractiva, para lograr atraer la atención, ya sea por los colores, los personajes o la historia en sí. También tienen como objetivo explicar temas difíciles de comprender de manera sencilla, enseñar a desarrollar la imaginación y manejar sus emociones.

Como fuente de inspiración para las ilustraciones se tomo como referencia el nacimiento, y crecimiento de mis hijas, ahí se constata que estamos rodeados de varias imágenes que no son parte de nuestra cultura, y piezas o productos mas extranjeros que locales.

Tabla 2-3: Proceso de ilustración de los personajes populares




PERSONAJE	BOCETO	VECTOR	ILUSTRACION FINAL
 <p>Diabla de lata</p>			
 <p>Aya huma</p>			
 <p>Curiquingue</p>			

 <p>Payaso</p>			
 <p>Perro</p>			
 <p>Cucurucho</p>			
 <p>Sacha Runa</p>			



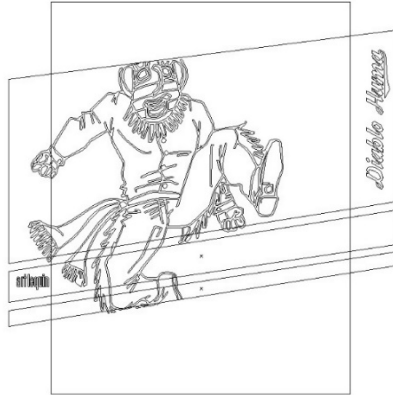
Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 3-3: Proceso de ilustración de los personajes populares de las fiestas tradicionales de Chimborazo segunda propuesta

PERSONAJE	VECTOR	ILUSTRACION FINAL
 <p>Diablo de lata</p>		



Aya huma




Curiquingue



Payaso



<p>Perro</p> 		
<p>Cucurucho</p> 	<p>X: 56,34 cm Y: 36,36 cm</p> 	
<p>Sacha Runa</p> 		



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

3.4.2. Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en los personajes más representativos de las fiestas populares de Riobamba

Tabla 4-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Diablo de lata



Sistema 2: Cojines



Sistema 3: Camisetas



Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 5-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Aya Huma

Sistema 1: Llaveros			
			
Sistema 2: Cojines			



Sistema 3: Camisetas



Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 6-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Curiqingue





Sistema 3: Camisetas



Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 7-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Perro



Sistema 3: Camisetas

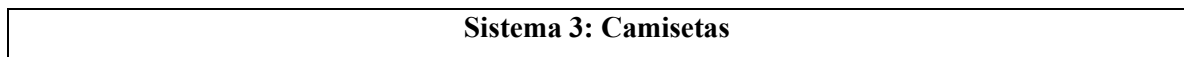


Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 8-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Payaso



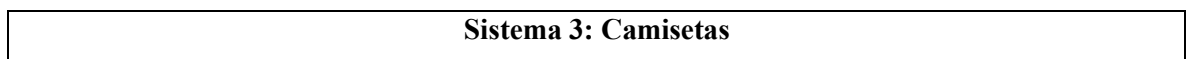


Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 9-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Cucurucho



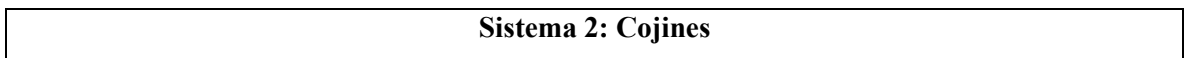


Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 10-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Sacha Runa





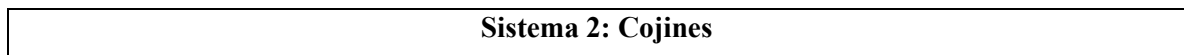
Sistema 3: Camisetas





Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

Tabla 11-3: Sistemas de propuestas artesanales inspiradas en el Taita Carnaval





Sistema 3: Camisetas



Sistema 4: Tazas



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

CAPÍTULO IV

4. VERIFICACIÓN

Para la validación de este trabajo de titulación se trabajó con las personas que acuden a los talleres que son niños, niñas padres de familia de la Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo un grupo de personas que residen en la ciudad de Riobamba, este grupo se podría decir que son clientes potenciales para la adquirir nuestra colección de piezas y que gustan, conocen de los personajes tradicionales, sus vestimentas, sus colores y sus representaciones.

La siguiente encuesta se la realizo, por medio de un formato digital para que la persona, escoja entre las 4 propuestas de cada pieza ornamental y utilitaria, cual es la que más gusta y se asemeja a las representaciones de los personajes tradicionales.

Se diseñaron 128 propuestas de diseño de los 8 personajes escogidos por medio de la anterior encuesta y 4 sistemas o piezas de cada personaje, Llaveros, Cojines, Camisetas y Tazas.

4.1. Encuesta de validación

Ilustración 1-4: Encuesta de Validación

DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

Verificación de Piezas Artesanales, Ornamentales y Utilitarias
ESCOJA CUAL ES LA PIEZA QUE MAS GUSTE DE ACUERDO A LOS DISEÑOS PRESENTADOS DE LOS PERSONAJES POPULARES


[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

***Obligatorio**


DIABLO DE LATA *

Llaveros


Escoja su pieza favorita




Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

DIABLO DE LATA *

Cojines

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

DIABLO DE LATA *

Camisetas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

DIABLO DE LATA *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

AYA HUMA *

Llaveros

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

AYA HUMA *

Cojines

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

AYA HUMA ★
Camisetas
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

AYA HUMA *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CURIQUINGUE *

Llaveros

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CURIQUINGUE *
Cojines
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CURIQUINGUE *

Camisetas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CURIQUINGUE *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

EL PERRO *
Llaveros
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

EL PERRO ★
Cojines
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

EL PERRO ★
Camisetas
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

EL PERRO *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

PAYASO *

Llaveros

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

PAYASO *

Cojines

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

PAYASO *
Camisetas
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

PAYASO *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CUCURUCHO *

Llaveros

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CUCURUCHO *
Cojines
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CUCURUCHO *

Camisetas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

CUCURUCHO *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Geologie ★
Llaveros
Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Sacha Runa

Cojines

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Sacha Runa

Camisetas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Sacha Runa *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

TAITA CARNAVAL *

Llaveros

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

TAITA CARNAVAL *

Cojines

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

TAITA CARNAVAL *

Camisetas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

TAITA CARNAVAL *

Tazas

Escoja su pieza favorita



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Enviar

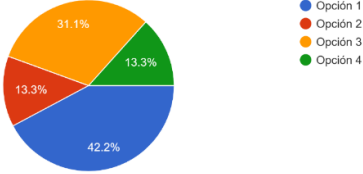

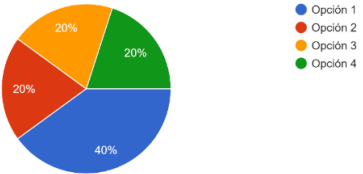

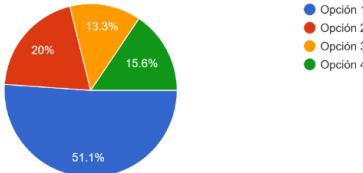

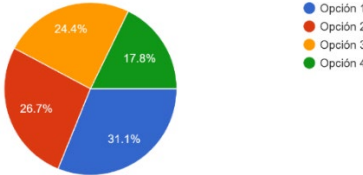

Borrar formulario

Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.


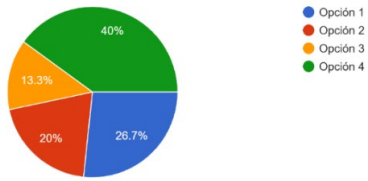

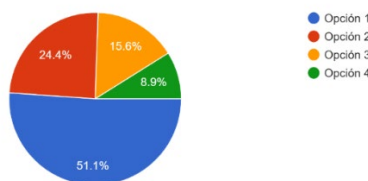

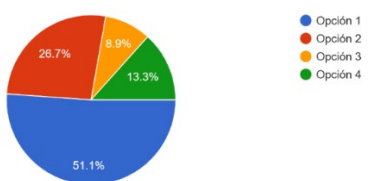

4.2. Resultados de la encuesta de validación

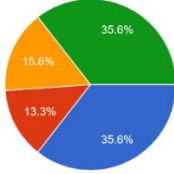
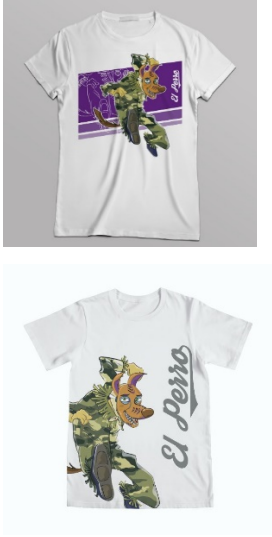
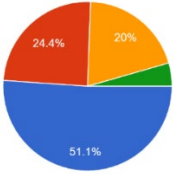

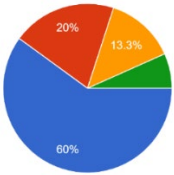

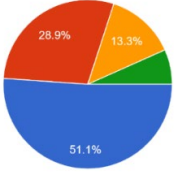
Tabla 1-4: Tabla de Tabulación de la Encuesta de Validación


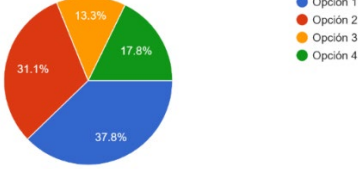

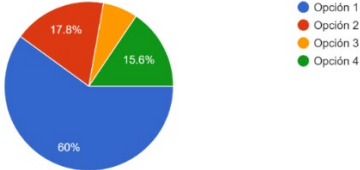

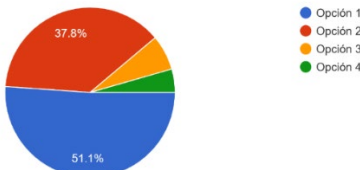

Gráfico	Interpretación	Pieza Ganadora										
<p>DIABLO DE LATA Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p>Legend: Opción 1 (Blue), Opción 2 (Red), Opción 3 (Orange), Opción 4 (Green)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opción 1</td> <td>28.9%</td> </tr> <tr> <td>Opción 2</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Opción 3</td> <td>4.4%</td> </tr> <tr> <td>Opción 4</td> <td>46.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Porcentaje	Opción 1	28.9%	Opción 2	20%	Opción 3	4.4%	Opción 4	46.7%	<p>Opción 1 28,9%, opción 2 20%, opción 3 4,4% y opción 4 46,7%; siendo la opción 4 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
Opción	Porcentaje											
Opción 1	28.9%											
Opción 2	20%											
Opción 3	4.4%											
Opción 4	46.7%											
<p>DIABLO DE LATA Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p>Legend: Opción 1 (Blue), Opción 2 (Red), Opción 3 (Orange), Opción 4 (Green)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opción 1</td> <td>42.2%</td> </tr> <tr> <td>Opción 2</td> <td>22.2%</td> </tr> <tr> <td>Opción 3</td> <td>33.3%</td> </tr> <tr> <td>Opción 4</td> <td>2.3%</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Porcentaje	Opción 1	42.2%	Opción 2	22.2%	Opción 3	33.3%	Opción 4	2.3%	<p>Opción 1 42,2%, opción 2 22,2%, opción 3 33,3% y opción 4 2,3%; siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
Opción	Porcentaje											
Opción 1	42.2%											
Opción 2	22.2%											
Opción 3	33.3%											
Opción 4	2.3%											
<p>DIABLO DE LATA Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p>Legend: Opción 1 (Blue), Opción 2 (Red), Opción 3 (Orange), Opción 4 (Green)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opción 1</td> <td>44.4%</td> </tr> <tr> <td>Opción 2</td> <td>15.6%</td> </tr> <tr> <td>Opción 3</td> <td>13.3%</td> </tr> <tr> <td>Opción 4</td> <td>26.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Porcentaje	Opción 1	44.4%	Opción 2	15.6%	Opción 3	13.3%	Opción 4	26.7%	<p>Opción 1 44,4%, opción 2 15,6%, opción 3 13,3% y opción 4 26,7%; siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
Opción	Porcentaje											
Opción 1	44.4%											
Opción 2	15.6%											
Opción 3	13.3%											
Opción 4	26.7%											

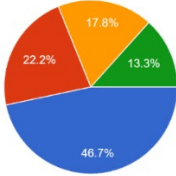

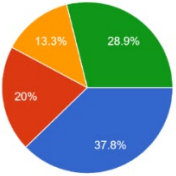

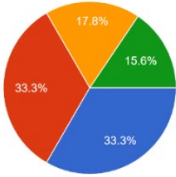

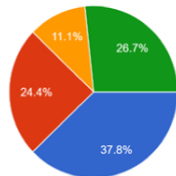
<p>DIABLO DE LATA Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 42,2%, opción 2 13,3%, opción 3 31,1% y opción 4 13,3%; siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>AYA HUMA Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 40%, opción 2 20%, opción 3 20%y opción 4 20%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>AYA HUMA Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 20%, opción 3 13,3%y opción 4 15,6%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>AYA HUMA Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 31,1%, opción 2 26,7%, opción 3 24,4%y opción 4 17,8%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	


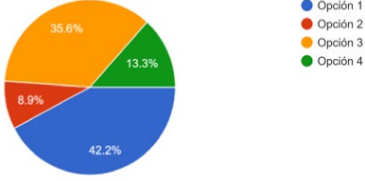

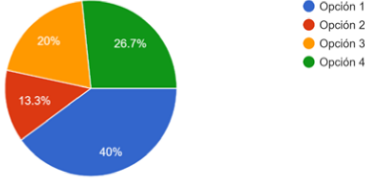

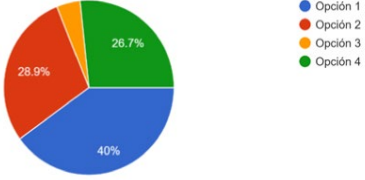

<p>AYA HUMA Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 40%, opción 2 28,9%, opción 3 11,1% opción 4 20%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CURIQUINGUE Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 44,4%, opción 2 28,9%, opción 3 11,1% opción 4 15,6%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CURIQUINGUE Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 31,1%, opción 2 46,7%, opción 3 11,1% opción 4 11,1%, siendo la opción 2 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CURIQUINGUE Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> <p> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 </p>	<p>Opción 1 33,3%, opción 2 20%, opción 3 13,3% opción 4 33,3%, siendo la opción 1 y 4 las escogidas por la mayoría de los encuestados.</p>	

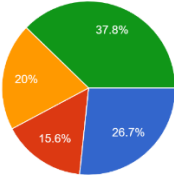

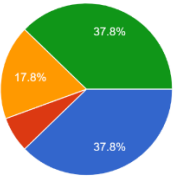

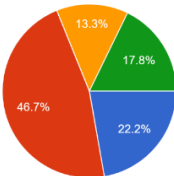

		
<p>CURIQUINGUE Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 26,7%, opción 2 20%, opción 3 13,3%y opción 4 40%, siendo la opción 4 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>EL PERRO Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 24,4%, opción 3 15,6%y opción 4 8,9%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>EL PERRO Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 26,7%, opción 3 8,9%y opción 4 13,3%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	

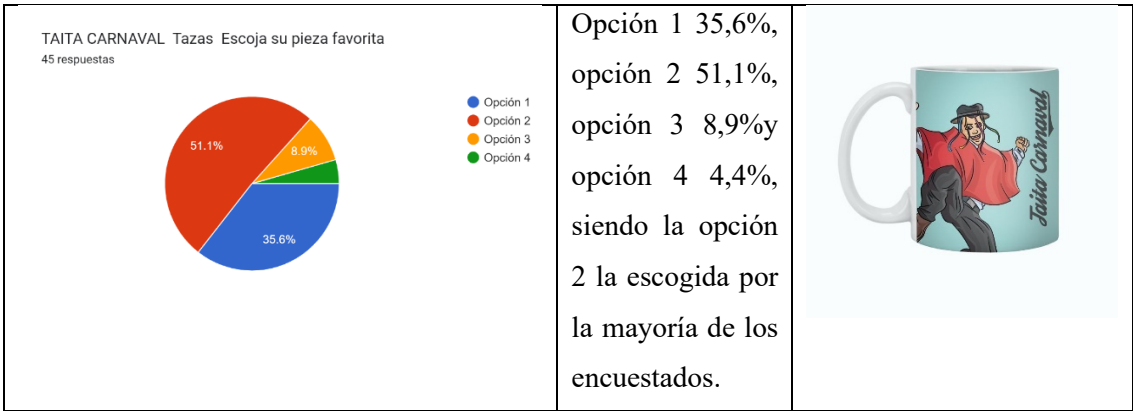
<p>EL PERRO Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 35,6%, opción 2 13,3%, opción 3 15,6% opción 4 35,6%, siendo la opción 1 y 4 las escogidas por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>EL PERRO Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 24,4%, opción 3 20% opción 4 4%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>PAYASO Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 60%, opción 2 20%, opción 3 13,3% opción 4 6,7%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>PAYASO Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 28,9%, opción 3 13,3% opción 4 6,7%, siendo la opción 1 la escogida por</p>	

	<p>la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>PAYASO Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 37,8%, opción 2 31,1%, opción 3 17,8% y opción 4 13,3%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>PAYASO Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 60%, opción 2 17,8%, opción 3 6,6% y opción 4 15,6%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CUCURUCHO Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 51,1%, opción 2 37,8%, opción 3 6,1% y opción 4 5%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	

<p>CUCURUCHO Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 46,7%, opción 2 22,2%, opción 3 17,8% opción 4 13,3%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CUCURUCHO Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 37,8%, opción 2 20%, opción 3 13,3% opción 4 28,9%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>CUCURUCHO Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 33,3%, opción 2 33,3%, opción 3 17,8% opción 4 15,6%, siendo la opción 1 y 2 las escogidas por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>SACHA RUNA Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 37,8%, opción 2 24,4%, opción 3 11,1% opción 4 26,7%, siendo la opción 1 la escogida por</p>	

	la mayoría de los encuestados.	
<p>SACHA RUNA Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> 	<p>Opción 1 42,2%, opción 2 35,6%, opción 3 13,3%y opción 4 8,9%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>SACHA RUNA Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> 	<p>Opción 1 40%, opción 2 13,3%, opción 3 20%y opción 4 26,7%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>SACHA RUNA Tazas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p> 	<p>Opción 1 40%, opción 2 28,9%, opción 3 26,7%y opción 4 4,4%, siendo la opción 1 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	

<p>TAITA CARNAVAL Llaveros Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 26,7%, opción 2 15,6%, opción 3 20% opción 4 37,8%, siendo la opción 4 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>TAITA CARNAVAL Cojines Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 37,8%, opción 2 6,6%, opción 3 17,8% y opción 4 37,8%, siendo la opción 1 y 4 las escogidas por la mayoría de los encuestados.</p>	
<p>TAITA CARNAVAL Camisetas Escoja su pieza favorita 45 respuestas</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Opción 1 ● Opción 2 ● Opción 3 ● Opción 4 	<p>Opción 1 46,7%, opción 2 22,2%, opción 3 13,3% y opción 4 17,8%, siendo la opción 2 la escogida por la mayoría de los encuestados.</p>	



Realizado por: Haro Merino, Sebastián, 2023.

CONCLUSIONES

- En este trabajo de titulación se logró identificar que las principales fiestas populares de la ciudad son: pases del niño, carnaval, semana santa, día de los difuntos y el inti Raymi. Dentro de cada una de estas festividades los personajes representativos son: diablo de lata, diablo huma, payaso, curiyingue, sacha runa, taita carnaval, animero, perro y cucurucho.
- Se determinaron las características de cada personaje, el simbolismo, la vestimenta, la cromática y otros detalles visuales que ayudaron a crear cada ilustración. Detalles como: expresiones picarescas de los personajes, mantener siempre la expresión humana, la alegría plasmada en la gama cromática y poses especiales características del baile.
- Los objetos que conformaron los sistemas fueron: llavero, camisetas, tazas y cojines, dando un total de ciento veinte y seis propuestas de diseño. Las mejores piezas son las de preferencia en el público objetivo.

RECOMENDACIONES

- En la ciudad de Riobamba se debe fomentar y dar más relevancia las fiestas populares para que este tipo de tradiciones, perduren en el tiempo.
- Incentivar a los niños y jóvenes que conozcan más de nuestros personajes que son icónicos por sus trajes, colores y caracterización.
- Espacios en la ciudad donde se pueda exhibir las piezas ornamentales, utilitarias y artesanales, con esto dar a conocer este tipo de fiestas tradicionales durante todo el año y no solo en fechas específicas.
- Para los futuros profesionales en sus trabajos de titulación se apliquen herramientas innovadoras como por ejemplo la ilustración digital, que son medios creativos y hacer del diseño una herramienta muy valiosa para que este tipo de tradiciones se fortalezca.

BIBLIOGRAFÍA

ALFONSO FANDIÑO, YANIRA ALEJANDRA . 2019. Relación artesanía y diseño en Colombia “Lo artesanal a través del diseño contemporáneo”. Bogotá : Universidad Nacional de Colombia, 2019.

ALONSO, JUAN., 1999. "Nuevo Espasa Ilustrado 2000, Diccionario Enciclopédico". Espasa-Calpe, España : s.n., 1999.

ARELLANO, E. 2018. Sincretismo y función social del sacharuna en la festividad católica del pase del niño de Riobamba. Riobamba : s.n., 2018.

CALERO SALAZAR, JESSICA CARINA. 2017. DISEÑO DE UN PLAN DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA PARROQUIA FLORES, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. Riobamba : Escuela Superior Politecnica de Chimborazo, 2017.

CAMPOS, E. Y SÁNCHEZ, E. 2016. EL PROCESO HISTÓRICO DE LOS OFICIOS ARTESANALES Y SU INCIDENCIA EN LA ECONOMÍA DE LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN LOS AÑOS 2012-2015. Riobamba : Universidad Nacional de Chimborazo, 2016.

CONTRERAS DÍAZ, FEDERMAN. 2003. "Desde el jardín de Freud". "El objeto ineluctable". Bogotá : s.n., 2003.

COSTA, JOAN. 2013. La forma de las ideas: cómo piensa la mente: estrategias de la imaginación creativa. 2013.

CRUZ PUCHA, MICHELLE PAOLA. 2019. “PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL Y DESARROLLO TURÍSTICO EN EL CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO”. Riobamba : Universidad Nacional de Chimborazo, 2019.

CULTURA, INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO Y. 2018. Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura. Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura. [En línea] 2018.

<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/inpc-y-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-entregaron-la-certificacion-de-patrimonio-cultural-inmaterial-al-pase-del-nino-de-riobamba/>.

DARING, HALEY. 2016. Definiciones y Conceptos del Estilismo. [En línea] 2016. <https://es.scribd.com/document/300818964/Definiciones-y-Conceptos-del-Estilismo#>. Debate teórico-metodológico sobre diseño gráfico: de la linealidad a la complejidad.

HOLGUÍN, ARODI, Y CABRERA BECERRA, VIRGINIA. 2013. 2013, Intersticios sociales, pág. 13.

DIRECCIÓN DE GESTIÓN DE TURISMO. 2020. Patrimonio Cultural del Pase del Niño. [En línea] 2020. <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/fiestas-tradicionales/patrimonio-cultural-pase-nino-ae1886113>.

DUQUE PARRA, D. Y QUIMBAYO RAMOS, C. 2015. Diseño De Un Repertorio De Grafías Híbridas A Partir De Las Representaciones De La Cultura Precolombina Quimbaya, Para La Creación De Piezas Artesanales Contemporáneas - Línea Accesorios. Santiago De Cali : Universidad Autónoma De Occidente, 2015.

ERNST, RICHARD., 2004. "Diccionario de la técnica industrial. Inglés Español", vol. I. España, Barcelona, : Herder Editorial,, 2004.

FATÁS, GUILLERMO Y BORRÁS, GONZALO M. 1997. "Diccionario de términos de Arte y elementos de Arqueología, Heráldica y Numismática". [aut. libro] Guillermo Fatás y Gonzalo M Borrás. España, Madrid : Alianza Editorial, 1997.

GONZALEZ RUIZ, GUILLERMO. 1998. Estudio de Diseño. Buenos Aires : Emecé Editores, 1998.

HERMIDA LÓPEZ, JUAN CARLOS. 2016. Manual Multimedia Informativo de Personajes Populares de los Cantones de la Provincia de Chimborazo. Riobamba : Escuela Politecnica Superior de Chimborazo, 2016.

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO Y CULTURA. 2014. Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura. Instructivo para fichas de registro e inventario de patrimonio cultural

inmaterial. Dirección de Transferencia del Conocimiento. [En línea] 2014.
<https://www.patrimoniocultural.gob.ec/nuestro-patrimonio/>.

RIVERA, M., Y OTROS. 2018. 2018, Convergencia, págs. 225-247.

MINEMMA, L. 2014 Correlaciones entre tipos de cultura, estilos de comunicación y formas de diálogo interreligioso. 1, 2014, HTS Teologise Studies / Theological Studies, Vol. 70.

MOLINER, MARÍA, , GREDOS. 2004. "Diccionario de uso del Español", vol. 2. España, Madrid : s.n., 2004.

MORA, GONTOVNIKAS. 2017. Arte Pop y Diseño Gráfico, Rediseño de la revista Look. Palermo : Universidad de Palermo, 2017.

OCAÑA, M. 2018. Pase del niño como patrimonio cultural inmaterial en el imaginario colectivo de la ciudad de Riobamba, periodo septiembre 2016- febrero 2017 . Riobamba : Universidad Nacional de Chimborazo, 2018.

PALA, C. 2016. Producción de arte popular de la vestimenta tradicional, utilizada en los personajes del pase del niño de la ciudad de Riobamba. Riobamba : s.n., 2016.

PAREDES BANDA, WLADIMIR BRANDON. 2020. “PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL Y DESARROLLO TURÍSTICO DEL CANTÓN PENIPE DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO”. Riobamba : Universidad Nacional de Chimborazo, 2020.

Religión y cultura: revisitando a un pariente cercano.

BEYERS , JACO. 2017. 2017, Estudios Teológicos de HTS , págs. 1-9.

RIOBAMBA., DIRECCIÓN DE GESTIÓN DE TURISMO DE GADM. 2020. Dirección de Gestión de Turismo de GADM Riobamba. [En línea] 2020. <https://riobamba.com.ec/es-es/chimborazo/riobamba/fiestas-tradicionales/fiestas-riobamba-a2hlprukr>.

RYAN, M. 2018. Manual de Diseño y desarrollo de Productos Artesanales. Mexico : FONART, 2018.

TAIPE, S. 2016. HISTORIA DE LAS FIESTAS POPULARES RELIGIOSAS. Riobamba : s.n., 2016.

VICUÑA CALDERÓN , JHONATAN ANDRÉS. 2019. “CATÁLOGO DE ILUSTRACIÓN CON CONTENIDO TRANSMEDIA PARA DIFUNDIR LOS PERSONAJES TRADICIONALES DE LOS PASES DEL NIÑO DE RIOBAMBA". Riobamba : Universidad Nacional De Chimborazo, 2019.

ANEXOS

ANEXO A. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO DIABLO DE LATA



ANEXO B. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO CURIQUINGUE.



ANEXO C. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL
NIÑO PERRO



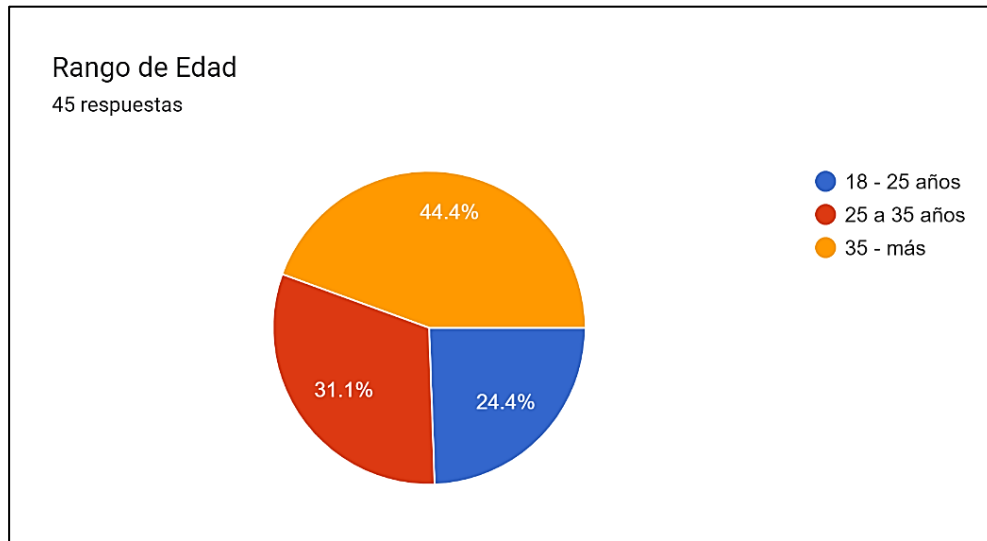
ANEXO D. FOTOS DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS PASES DEL NIÑO SACHARRUNA



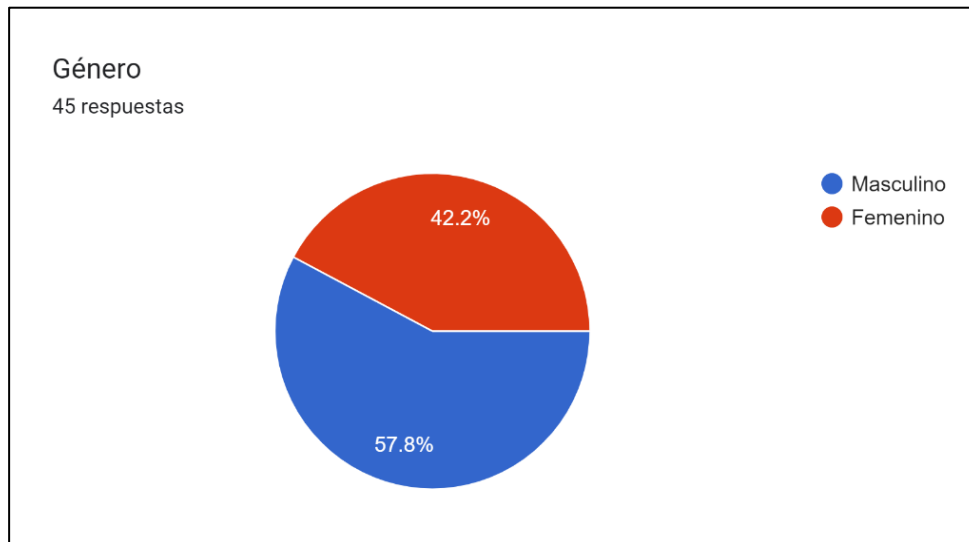
**ANEXO E. VIDEO DE REFERENCIA TOMADAS DE LOS
PASES DEL NIÑO**



ANEXO F. DATOS DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS RANGO DE EDAD



ANEXO G. DATOS DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS GÉNERO



ANEXO H. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA



ANEXO I. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA LLAVEROS.



**ANEXO J. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS
INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS
POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA COJINES Y
LLAVEROS**



ANEXO K. PIEZAS ARTESANALES ORNAMENTALES Y UTILITARIAS INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DE LAS FIESTAS POPULARES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA CAMISETAS

