



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA**  
**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de  
Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario.

**“La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas  
pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña  
en la provincia de Tungurahua”.**

**Autor:** Hernández Sánchez, Leonardo Ismael.

**Tutor:** Dis. MsD. Jordán Yanchatuña, Diego Ismael.

**Ambato – Ecuador**

**Marzo - 2022**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: **“La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña en la provincia de Tungurahua”** del alumno Hernández Sánchez Leonardo Ismael, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Marzo 2022

### EL TUTOR



Firmado  
digitalmente por  
Diego Jordan  
Fecha: 2022.02.16  
09:44:32 -05'00'

---

Dis. MsD. Jordán Yanchatuña Diego Ismael  
C.C.: 1803812062

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los puntos de vista descritos en el Proyecto de Investigación **“La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña en la provincia de Tungurahua”** como también los contenidos, análisis, ideas, conclusiones y propuestas visuales son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de titulación.

Ambato, Marzo del 2022

EL AUTOR

---

Hernández Sánchez Leonardo Ismael

C.C: 1803833191

## **DERECHOS DE AUTOR**

Se autoriza a la Universidad Técnica de Ambato, para que disponga de este Proyecto de Investigación parcial o totalmente como un documento útil para la lectura, consulta y futuros procesos de investigación, según sean las normas competentes de la Institución.

A su vez me permito ceder los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con los fines pertinentes para la difusión pública, además de conceder mi aprobación para la reproducción de esta tesis regidos por las regulaciones y políticas de la Universidad, siempre y cuando dicha reproducción no se la realice con fines lucrativos y se respete íntegramente mis derechos como autor.

Ambato, Marzo del 2022

EL AUTOR

---

Hernández Sánchez Leonardo Ismael

C.C: 1803833191

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña en la provincia de Tungurahua” de Hernández Sánchez Leonardo Ismael, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Marzo del 2022

Para constancia firman

---

Nombres y Apellidos

Presidente

C.C.:

---

Nombres y Apellidos

Miembro Calificador

C.C.:

---

Nombres y Apellidos

Miembro Calificador

C.C.:

## **AGRADECIMIENTO**

De manera sincera doy las gracias a todas las personas quienes contribuyeron de alguna manera a lo largo de mi formación académica, a mis padres y hermana, Ramiro, Janet e Hipatia, quienes me han sabido encaminar siempre por la senda del bien, otorgándome las herramientas que necesité para mis estudios; a mis docentes, quienes peldaño a peldaño me han colmado de sabiduría y lograron formar un buen profesional, y especialmente mi anhelo es poder darle las Gracias a mi compañera de vida, mi amiga, mujer y esposa, Valeria, quien con todo ese apoyo incondicional brindado, ha sabido ser mi más grande motivación para poder cumplir mis metas y alcanzar mis sueños.

Aunque finalmente voy a permitirme hacer una mención especial a la carrera de Laboratorio Clínico y dar las gracias por simplemente hacerme notar que mi vocación entera nunca estuvo en el ámbito de la medicina, todo el tiempo permaneció en el mundo del arte, en la creatividad de aquel niño que jugaba al dibujar y que con el pasar del tiempo esa se convirtió en su gran pasión por diseñar.

Leonardo Ismael Hernández Sánchez

## DEDICATORIA

Hasta que por fin; Mi título, ése, que me ha costado tanto conseguirlo, lo quiero dedicar especialmente a mis dos hijas, Giuliana y Ambar, quienes son el motor principal en mi vida, ese par de niñitas que son mi debilidad, pero a la vez mi fortaleza, sepan que ustedes son quienes me motivan a seguir avanzando en el trajinar del destino, esto va por y para ustedes mis pequeñas. A Valeria, mi amor incondicional, te quedo eternamente agradecido por haber creído siempre en mí, por acompañarme incontables madrugadas mientras realizaba mis tareas, por alentarme con frecuencia con esas palabras tan tuyas “dale flaco tú puedes” las llevaré tatuadas en mi memoria cuando me quede sin aliento, muchísimas gracias mi cielito, sabes que nada de esto hubiese sido posible sin ti. Y como no, a mi padre, mi Ramirito, la gratitud es perpetua contigo, te agradezco de corazón por ser ese noble y leal Señor que me dio la vida, quién me llevó en sus brazos, quién fue mi gran mentor, mi verdadero héroe y mi inigualable Arquí, gracias por enseñarme a sostener un lápiz y permitirme aprender de ti ese humilde talento para dibujar, sé cuánto hubieses querido festejar este logro mío, siento con gran dolor el vacío que dejaste en mi alma, y simplemente hoy solo me queda decirte, donde quiera que te encuentres, Gracias mi Viejito, no te defraudé, sé que eternamente serás la estrella que me guía desde tan basto firmamento.

Leonardo Ismael Hernández Sánchez

## ÍNDICE GENERAL

<b>PORTADA</b> .....	i
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR</b> .....	ii
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO</b> .....	iii
<b>DERECHOS DE AUTOR</b> .....	iv
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	v
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vi
<b>DEDICATORIA</b> .....	vii
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	viii
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b> .....	xii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	xiii
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b> .....	xiv
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1

## CAPÍTULO I

### 1.MARCO TEÓRICO

1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del problema .....	2
1.2.1 Contextualización ( <i>Macro, Meso, Micro</i> ).....	5
1.2.2 Árbol de Problemas .....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos .....	12
1.4.1 Objetivo General .....	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	12
1.5 Antecedentes de la investigación ( <i>Estado del arte</i> ) .....	12
1.6 Fundamentación ( <i>Legal, axiológica, ontológica</i> ).....	15
1.7 Categorías Fundamentales.....	19



1.7.1	Redes Conceptuales (Jerarquización de variables) .....	19
1.7.2	Constelación de Ideas .....	19
1.8	Bases Teóricas .....	20
1.8.1	Diseño .....	20
1.8.2	Diseño gráfico publicitario .....	20
1.8.3	Técnicas de representación .....	20
1.8.4	Ilustración Digital .....	21
1.8.5	Patrimonio cultural intangible del Ecuador .....	21
1.8.6	Identidad cultural .....	21
1.8.7	Festividades populares .....	22
1.8.8	Diablada Pillareña .....	22
1.8.9	Arte .....	23
1.8.10	Técnica .....	23
1.8.11	Tendencia .....	24
1.8.12	Estilo .....	24
1.8.13	Pixel .....	24
1.8.14	Vector .....	25
1.8.15	Pintura .....	25
1.8.16	Color .....	26
1.8.17	Dibujos .....	27
1.8.18	Identidad .....	27
1.8.19	Personajes .....	28
1.8.20	Caretas .....	33
1.8.21	Diablos .....	35
1.9	Formulación de Hipótesis .....	36
1.9.1	Hipótesis Afirmativa .....	36
1.9.2	Hipótesis Nula .....	36
1.10	Señalamiento de Variables .....	36
1.10.1	Variable Dependiente .....	36
1.10.2	Variable Independiente .....	36

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

2.1	Método.....	37
2.1.1	Enfoque de investigación.....	38
2.1.2	Modalidad básica de la investigación .....	39
2.2	Población y muestra .....	42
2.3	Operacionalización de Variables .....	46
2.4	Técnicas de recolección de datos .....	49
2.4.1	Encuesta .....	49
2.4.2	Entrevistas.....	51
2.4.3	Focus Group.....	55
2.4.4	Análisis de la Recopilación de Datos .....	57

## **CAPÍTULO III**

### **3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

3.1	Análisis y discusión de los resultados. ....	59
3.1.1	Encuesta .....	59
3.1.2	Entrevista 1 .....	73
3.1.3	Entrevista 2 .....	78
3.1.4	Focus Group.....	82
3.2	Verificación de hipótesis .....	85

## **CAPÍTULO IV**

### **4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

4.1	Conclusiones .....	94
4.2	Recomendaciones .....	95

**CAPÍTULO V**  
**5. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

5.1 Memoria Descriptiva y Justificativa .....	96
5.2 Proyecto .....	97
5.3 Referencias.....	97
5.4 Descripción del proyecto .....	98
Brief del proyecto .....	98
Target.....	98
Segmentación de Mercado.....	98
Geográfico .....	98
Demográfico .....	99
Psicográfico .....	99
Comportamiento y Personalidad.....	99
Mensaje clave (Concept / Copy).....	99
Estilo y tono .....	100
Estrategias Publicitarias .....	100
Presupuesto .....	101
Contenido.....	101
Cromática.....	102
Tipografía.....	103
Información.....	104
Composiciones Digitales .....	109
Aplicaciones y soportes .....	114
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>119</b>
<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1.</i> Árbol de problemas (Desconocimiento de las caretas). .....	7
<i>Gráfico 2.</i> Jerarquización de variables (Ilustración digital – Diablada Pillareña) .....	19
<i>Gráfico 3.</i> Constelación de ideas (Ilustración digital – Diablada Pillareña).....	19
<i>Gráfico 4.</i> Rango de edad de los visitantes a la Diablada Pillareña 2020.....	43
<i>Gráfico 5.</i> Perfil geográfico, demográfico y psicográfico .....	44
<i>Gráfico 6.</i> Pregunta 1 .....	60
<i>Gráfico 7.</i> Pregunta 2 .....	61
<i>Gráfico 8.</i> Pregunta 3 .....	61
<i>Gráfico 9.</i> Pregunta 4 .....	62
<i>Gráfico 10.</i> Pregunta 5 .....	63
<i>Gráfico 11.</i> Pregunta 6 .....	64
<i>Gráfico 12.</i> Pregunta 7 .....	65
<i>Gráfico 13.</i> Pregunta 8 .....	66
<i>Gráfico 14.</i> Pregunta 9 .....	67
<i>Gráfico 15.</i> Pregunta 10 .....	68
<i>Gráfico 16.</i> Pregunta 11 .....	69
<i>Gráfico 17.</i> Pregunta 12 .....	70
<i>Gráfico 18.</i> Pregunta 13 .....	71
<i>Gráfico 19.</i> Gráfica de Correlación.....	92

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Segmento de la población provincia de Tungurahua .....	43
Tabla 2 Operacionalización variable dependiente .....	46
Tabla 3 Operacionalización variable independiente .....	47
Tabla 4 Plan de recolección de información de la Encuesta.....	50
Tabla 5 Plan de recolección de información (Entrevista 1).....	53
Tabla 6 Plan de recolección de información (Entrevista 2).....	54
Tabla 7 Plan de recolección de información (Focus Group) .....	56
Tabla 8 Tabla argumentativa para la recolección de datos .....	57
Tabla 9 Tabla resumen instrumentos de recolección de datos.....	58
Tabla 10 Matriz de frecuencia obtenida – fo (VI) .....	86
Tabla 11 Matriz de frecuencia obtenida – fo (VD).....	86
Tabla 12 Matriz de frecuencia esperada – fe (VD).....	87
Tabla 13 Matriz de frecuencia esperada – fe (VI) .....	87
Tabla 14 Matriz Chi cuadrado – (VD).....	88
Tabla 15 Matriz Chi cuadrado – (VI).....	88
Tabla 16 Interpretación del coeficiente “r” de Pearson .....	92
Tabla 17 Planificación estratégica publicitaria .....	100
Tabla 18 Presupuesto .....	101
Tabla 19 Ficha técnica “El Diablo Pillareño” .....	104
Tabla 20 Ficha técnica “La Pareja de Línea”.....	105
Tabla 21 Ficha técnica “La Guaricha” .....	106
Tabla 22 Ficha técnica “El Capariche” .....	107
Tabla 23 Ficha técnica “El Chorizo” .....	108

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Fiesta de la Diablada Pillareña.....	23
Imagen 2. Vector vs. Pixel (Bitmap).....	25
Imagen 3. CMYK vs, RGB.....	26
Imagen 4. Dibujo al natural vs. Dibujo digital.....	27
Imagen 5. Diablo de Píllaro .....	29
Imagen 6. Pareja de Línea.....	30
Imagen 7. Guaricha.....	31
Imagen 8. Capariche .....	32
Imagen 9. Chorizo.....	33
Imagen 10. Careta de papel.....	34
Imagen 11. Careta de malla de alambre.....	34
Imagen 12. Diablo Pillareño .....	35
Imagen 13. Publicación Mama Negra Chibi Style.....	51
Imagen 14. Caretas del Taller Velasco .....	52
Imagen 15. Ilustración The Choto – Johnny Gavilanes.....	97
Imagen 16. Ilustración G-sus – Jesús Prado .....	98
Imagen 17. Composición Diablada Pillareña.....	109
Imagen 18. Composición Diablada Pillareña (Reseña) .....	110
Imagen 19. Composición “El Diablo de Píllaro”.....	111
Imagen 20. Composición “La pareja de Línea”.....	111
Imagen 21. Composición “La Guaricha”.....	112
Imagen 22. Composición “El Capariche”.....	112
Imagen 22. Composición “El Chorizo”.....	113
Imagen 23. Post digitales para redes sociales .....	114
Imagen 24. Cartelera colgante .....	115
Imagen 25. Agenda publicitaria .....	115
Imagen 26. Stickers.....	116
Imagen 27. Gorra de cartón.....	117
Imagen 28. Llaveros coleccionables .....	118
Imagen 29. Camiseta promocional.....	118

Imagen 30. Captura de pantalla Encuesta Diablada Pillareña .....	121
Imagen 31. Entrevista ilustrador Christian Taibe .....	122
Imagen 32. Entrevista artesano Ángel Velasco .....	127
Imagen 33. Capturas de Pantallas Focus Group .....	133
Imagen 34. Boceto Diablo Pillareño .....	134
Imagen 35. Boceto Pareja de Línea (Hombre).....	134
Imagen 36. Boceto Pareja de Línea (Mujer) .....	135
Imagen 37. Boceto Guaricha.....	135
Imagen 38. Boceto Capariche .....	136
Imagen 39. Boceto Chorizo .....	136
Imagen 40. Composición digital en Adobe Illustrator .....	137
Imagen 41. Composición vectorial en contornos .....	137
Imagen 42. Fotomanipulación de las caretas Adobe Photoshop.....	138
Imagen 43. Composición tipográfica y Moodboard .....	138

## **RESUMEN EJECUTIVO**

A raíz de que la “fiesta de los inocentes” fue tomando fuerza como una celebración anual, los habitantes del cantón Píllaro, fueron ampliando el folclore en una fiesta popular, y que hoy en día la famosa “Diablada Pillareña” se ha convertido en patrimonio cultural intangible del Ecuador, dicha festividad provoca la confluencia masiva de turistas que buscan ser parte del jolgorio, sin embargo la desinformación ha provocado una tergiversación en la tradición y un desconocimiento de los personajes y sus caretas.

Para el presente proyecto de investigación se ha aplicado la ilustración digital como estrategia publicitaria que aporta a la identidad cultural de las máscaras y sus protagonistas mediante la comunicación visual, generando nuevas propuestas gráficas y material promocional con información relevante que permita perpetuar la culturalidad patrimonial de la Diablada Pillareña.

### **PALABRAS CLAVE:**

Ilustración digital, Diablada Pillareña, Fiestas populares de Ecuador, Personajes, Caretas, Máscaras.



## **ABSTRACT**

As a result of “the innocents holliday” became an annual celebration, the habitants of Píllaro town, they were expanding the folklore in a popular fest, and today the famous “Diablada Pillareña” has become converted into an intangible cultural heritage of Ecuador, this festivity causes the massive confluence of tourists they want to be part of the fun, however the disinformation has caused a distorted the tradition and the ignorance of the characters and their masks.

For this investigation project, digital illustration has been applied as an advertising strategy that contributes to the cultural identity through visual communication of the masks and their protagonists, generating new graphic proposals and merchandising material with a relevant information that allow perpetuating the patrimonial culturality of the Diablada Pillareña.

### **KEYWORDS:**

Digital illustration, Diablada Pillareña, Ecuadorian popular festivals, Characters, Masks.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto trata acerca de la aplicación de ilustración digital como medio representativo de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña, tomado en cuenta desde el punto de vista publicitario y enfocado en plantear estrategias alternativas e innovadoras con respecto a la publicidad, mismas que nos permitan compartir información relevante mediante la creación de composiciones gráficas acorde a sus elementos, y principalmente su significancia dentro de lo que actualmente se ha considerado como patrimonio cultural, a fin, de ver reflejada la identidad del pueblo Pillareño en tan arraigadas costumbres que yacen parte de su esencia festiva.

Es por ello, que mediante el diseño gráfico publicitario se pretende comunicar de manera idónea la verdadera identidad de la festividad, resaltando sus orígenes, trascendencia histórica, su significado, incluso tomando en cuenta las creencias religiosas y las condiciones socio políticas que nutren a cada aspecto de la fiesta, y dan vida a cada personaje dentro de la tradición cultural tungurahuese.

El propósito efectuado para esta investigación, radica principalmente en perpetuar el reconocimiento de esta fiesta popular a través de las actuales y las futuras generaciones, permitiéndose hacer énfasis en el empoderamiento nacional de las costumbres tradicionales autóctonas de un país multiétnico, pluricultural y biodiverso que a propios y extraños enorgullece.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 Tema

“La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña en la provincia de Tungurahua”

### 1.2 Planteamiento del problema

El cantón Píllaro es una pequeña ciudad ubicada al norte de la provincia de Tungurahua poseedora de una de las fiestas más emblemáticas del Ecuador, la Diablada Pillareña, cuya fecha de génesis es imprecisa para los historiadores; durante el año 2009 esta fiesta popular fue establecida como Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, la misma que generó un despegue masivo, nacional e internacional de su cultura y por lo tanto la gran afluencia del turista que buscan sentirse parte de la diversidad cultural de este lugar a través de esta expresión artística.

La Diablada Pillareña tuvo sus inicios como “Fiesta de los Inocentes” debido a que se realiza durante el mes de enero desde el primer día del año hasta el 6 del mismo mes, en donde los personajes pertenecientes a esta fiesta popular desfilan desde los principales barrios de la ciudad hasta llegar al parque central, sin embargo dicha fiesta de “Los Diablos” desde sus inicios no fue así, puesto que tanto sus costumbres, vestimenta, accesorios, gastronomía e incluso hasta su arquitectura local se ha ido modificando, desde sus participantes activos así como también en sus visitantes, que en ciertos aspectos generan panoramas negativos tanto para la fiesta de pueblo en general, así como en sus personajes, por motivo del desconocimiento y la tergiversación de una herencia cultural equivocada, a la que antiguamente fue la “Fiesta de los Disfrazados” que en la actualidad se ha visto afectada y distorsionada, cayendo en el “triste pantano de la ignorancia”, entonces, es este el punto de inflexión, desde donde se desea partir como problemática, para que a posteriori todos los personajes que conforman la fiesta sean reconocidos y se popularice en la memoria colectiva de toda una sociedad, entonces, para entrar en contexto, es necesario nombrar a los personajes en cuestión para su mayor comprensión:

El Capariche, el Chorizo o Payaso, las Parejas de Línea, las Guarichas o también llamadas Carishinas, y el infaltable Diablo Pillareño; son los personajes que simbolizan las diversas clases sociales y hacen referencia a varios aspectos de la época de la antigua colonia relacionada también con la iglesia católica, estos personajes han ido adquiriendo su significancia cultural en relación a la insurgencia del pueblo Pillareño que destaca ese carácter indomable y de rebeldía, haciendo honor al gran cacique y general de la resistencia indígena, Ati II Pillahuaso, más conocido como Rumiñahui, nacido en Píllaro allá por el año 1482.

En la actualidad, esta expresión cultural ha llegado a generar una gran algarabía dentro de sus 6 días de fiesta, escuchándose venir por cualquiera de los puntos cardinales una banda de pueblo entonando de manera instrumental sanjuanitos, tonadas, albazos y pasacalles, haciendo bailar al público expectante, en donde uno a uno van apareciendo los personajes, siendo el Capariche, quién va primero en la partida, barriendo la calle y anunciando su llegada con frases jocosas en su peculiar voz modificada, acto seguido se observa el Cabecilla y su grupo de colaboradores, que está encargada de la organización, llevando el cartel como distintivo del nombre de su barrio, aquí también aparecen niños desde aproximadamente 3 años en adelante que ya son parte del folclore y disfrutan de sus raíces disfrazándose de pequeños diablillos, que vienen secundados por los Diablos grandes, estos personajes que ya imponen miedo y respeto, se abren paso con su “boyero” o “fuate”, cuidando el espacio para bailar de Las Parejas de Línea, quienes con su sincronía y elegancia son la parte central de la comparsa, mientras los Chorizos van saltando molestando al público con frases sarcásticas y agazapándose entre las Guarichas, quienes con gritos fuertes y botella en mano, son quienes van brindando a los asistentes un “cariñito” o “un traguito”, como coloquialmente se conoce al pequeño sorbo de licor, pero lamentablemente este acto que si bien es cierto, forma parte de la algarabía de la fiesta, pero es el que ha desencadenado el consumo excesivo de alcohol; lastimosamente en la actualidad la Diablada Pillareña se ha vuelto un motivo de desenfreno y libertinaje entre los turistas, dejando de lado la expresión cultural y la tradición, actos que resultan perjudiciales para la conservación de la identidad popular y su celebración popular,

Entonces, el asistente al encontrarle mayor interés a la acción de libar mientras se escucha música entonada por bandas de pueblo, añadido a la tergiversación que

viene acompañada con el desconocimiento en general, ha provocado una penosa decadencia en la culturalidad de la Diablada Pillareña, dando como resultado la pérdida de la tradición original con el penoso declive de la significancia de cada uno de los personajes que integran el patrimonio, viéndose cada vez menos a los personajes fundamentales como lo son las parejas de línea, los capariches y los chorizos, sin recibir la debida importancia, cayendo así, en una lamentable desmemoria e inadvertencia cultural.

He aquí, donde nace la importancia de encontrar formas alternativas que puedan empoderar a los participantes y visitantes de la zona en lo que se refiere a la significancia de todos sus personajes, con el fin de promover información pertinente que pueda nutrir la verdadera esencia de la fiesta popular, instruyendo a la sociedad mediante estrategias de publicidad, ocupando la ilustración digital como una forma vistosa de difundir la imagen de la Diablada Pillareña y buscando mantener intactos los saberes populares con los que la fiesta se ha venido conservando como identidad de un pueblo, tomando en consideración que, el estado ecuatoriano promueve el apoyo y la sustentación de estas fiestas culturales a través de fundamentaciones legales tales como la “Ley Orgánica de Cultura y Patrimonio” que además de brindar protección a los saberes ancestrales de las festividades incentiva y apoya la promoción de las fiestas a través de proyectos que ayuden a los turistas a conocer más sobre la historia del lugar para su desarrollo.

Entonces la determinación de aportar y fomentar el desarrollo de una tradicional fiesta desde la parte grafica publicitaria, se debe a que la “fiesta” en sí, puede considerarse un fenómeno social que está inmerso en todas las culturas de la humanidad, y si se lo observa como un enfoque de estudio, viene asociado a otros aspectos de carácter histórico, sociológico, religioso, etnográfico, semiológico y psicológico que se integran entre si dando lugar a ese sincretismo cultural expresado como el misticismo propio del festejo, y si se ha de mencionar una fiesta popular que contiene todo lo anteriormente mencionado, pues esa es la Diablada Pillareña, es ese conjunto de expresiones que atrae con regocijo y júbilo la esencia de propia de compartir y disfrutar, y que permite apropiarse de la cultura y volverla parte de uno, siempre y cuando se conozca, y no se pase por alto el concepto y significado de lo que se está viviendo.

### **1.2.1 Contextualización (*Macro, Meso, Micro*)**

#### **Macro**

Las fiestas populares son parte importante de la cultura de un país, siendo la expresión más amplia de la cultura y teniendo en su contexto el reflejo de la alegría, lucha y esfuerzo de un pueblo que, a través de danzas, cuadros, representaciones teatrales cuentan la historia del lugar; siendo esta la mejor manera de conocer las tradiciones y cosmovisión de una localidad.

La figura ancestral del diablo ha sido a través de los años una representación de la ira, maldad y oscuridad de la civilización humana, teniendo una importante significancia dentro de la religión; pero al hablar de cultura y representaciones culturales de los pueblos indígenas podemos encontrar que el diablo es un personaje elemental dentro del saber popular y que ha sido trascendental para el desarrollo intelectual de los pueblos.

A nivel mundial se ha encontrado varias representaciones culturales del diablo tales como la Hannya, dentro de los demonios que caracterizan la cultura oriental asiática que son parte importante del teatro antiguo desde China hasta Japón desde el año 710-784 aproximadamente siendo representaciones de la ira y los celos dentro de uno de los personajes, dicho personaje se muestra como un individuo sin control y muestra la parte oscura del alma de una persona.

En Europa se muestra a la figura diabólica como el dios de los paganos que da su contraparte a la religión católica, siendo representación de lujuria, obscenidad y maldad teniendo a sus fieles seguidores a hechiceros y brujas los mismos que han sido muestra de disfraces y distracción en la expresión de las fiestas populares.

## **Meso**

América muestra varias señales dentro de las celebraciones populares que denotan al diablo como uno de los personajes principales, países como Perú y Bolivia presentan a una figura burlesca y bailarina dentro de los coloridos desfiles de ciudades como Puno en Perú, y Oruro en Bolivia, siendo conocidos como diabladas a dichas representaciones folclóricas.

Ecuador es uno de los países con mayor riqueza cultural y un alto número de fiestas populares que muestran las expresiones religiosas y el impacto que los ecuatorianos tuvimos a través de la historia y nuestra respuesta ante la imposición del conocimiento creyente católico durante la conquista española, existiendo varias expresiones culturales de adoración, protesta y rechazo a la religión; aunque estas fiestas revelan sentimientos muy antagónicos unos con otros todos forman parte de la variedad cultural de nuestro país.

El diablo o el maligno siempre ha sido, es y será un personaje de miedo y respeto para las grandes masas, tanto en nuestro entorno como a nivel mundial, pero también se ha mostrado como símbolo de rebeldía y travesura entre varios grupos culturales; teniendo en nuestro país varias historias en donde satanás es el protagonista de las travesuras realizadas a personas de mal comportamiento, tal es el caso del “Diablo de Cantuña”, así también encontramos dentro de varias provincias muestras culturales del demonio en donde es un personaje bailarín y juguetón encargado de cuidar a la madre tierra, así tenemos al “Diablo Huma”, dentro de la Provincia de Ibarra en donde su expresión cultural es más fuerte y arraigada.

## **Micro**

Dentro de la provincia de Tungurahua tenemos a la “Diablada Pillareña” en donde uno de los personajes es la representación del diablo quien es este caso es un actor juguetón, bailarín y bromista que abre paso a través de los curiosos para que las parejas de línea puedan realizar su baile a través de las calles de la ciudad.

La Diablada Pillareña está arraigada fuertemente en los habitantes de la ciudad de Píllaro, quienes generación tras generación bailan al ritmo de la banda y muestran su fiesta popular como una de las más bellas del país.

### 1.2.2 Árbol de Problemas



Gráfico 1. Árbol de problemas (Desconocimiento de las caretas).



### 1.3 Justificación

Es significativo este problema de investigación debido limitada cantidad de piezas gráficas publicitarias que permitan apreciar las características representativas de las caretas que utilizan los bailadores de la diablada pillareña, se ha dado lugar a diversas teorías y tergiversaciones sobre esta particular celebración, llegando al punto del desconocimiento colectivo acerca del origen de cada uno de los personajes, en donde esta festividad ancestral, considerada como patrimonio cultural, ha dejado de ser justamente eso, y se ha transformado simplemente en una oportunidad para el libertinaje de los asistentes con distracciones ajenas a la tradición las cuales provocan una idea errónea en el turista partícipe de esta fiesta popular.

Es por ello, que el presente trabajo de investigación pretende llenar un vacío dentro del conocimiento de la verdadera identidad de la festividad, en donde se pretende socializar y comunicar el origen, la trascendencia histórica, las creencias religiosas, mismas que resaltan las particularidades propias de cada personaje, que nutren la cosmovisión cultural de la Diablada Pillareña.

Se podrá generalizar resultados a principios más amplios haciendo que esta fiesta patrimonial perdure a través de futuras generaciones, y de esta manera puedan sentirse identificados como ecuatorianos orgullosos de conocer sus costumbres y tradiciones autóctonas.

Este proyecto además sugiere un estudio más adecuado al enfocarse a un público objetivo que aún no ha podido ser partícipe de la culturalidad, tomando en cuenta a quienes se han mantenido al margen de las festividades, y tratando de entender sus posibles motivos que hacen que continúen ignorando los aspectos importantes que son parte del patrimonio cultural del Ecuador.

Se ha optado por elegir la ilustración digital, como recurso base, que ayudará a definir un concepto estratégico y publicitario, debido a que se trata de una técnica llamativa que recepta la atención de los observadores, y se interrelaciona con una comunicación visual instantánea, en donde las imágenes pueden reemplazar en gran medida a un pesado texto informativo, proponiendo una alternativa diferente

a las palabras y generando así una propuesta idónea que permita dar a conocer las caretas de los personajes de la Diablada Pillareña.

Para que este proyecto de investigación pueda ser llevado a cabo, el autor de contar con los conocimientos previos en diseño gráfico publicitario, las capacidades en el área del bocetaje y técnicas de ilustración digital mediante el uso de softwares serán esenciales al momento de generar las propuestas de diseño, a su vez debe contar con las herramientas tecnológicas necesarias para ejecutar composiciones y piezas gráficas con la finalidad de sustentar su aplicación como estrategia publicitaria, sea está orientada a medios impresos, soportes audiovisuales, así como también en artículos promocionales.

Este trabajo investigativo a su vez aportará una identidad gráfica colectiva de la Diablada Pillareña con la representación de los personajes tradicionales como elementos compositivos individuales y a su vez permitan la posibilidad de integrarlos como un todo, generando composiciones artísticas que comuniquen visualmente la ya mencionada festividad, destacando íntegramente el folclore nacional y el patrimonio cultural intangible del Ecuador.

Una vez concluido el proceso de producción, el principal desafío será verificar los resultados para así determinar si el propósito de instruir a los asistentes sobre las diversas caretas que conforman la representación cultural del cantón Píllaro y su aporte a la temática de las festividades populares andinas logró cumplir con los objetivos previamente planteados.

Dentro de los beneficios que proporcionará este trabajo tenemos los siguientes aspectos:

- Informar a los espectadores quiénes son los principales intérpretes de la fiesta, indicando así, la identidad cultural que representan las caretas de cada uno de los personajes.
- Promover la difusión de las ilustraciones y piezas gráficas creadas y que en un futuro puedan emplearse como material didáctico para instruir a nuevas

generaciones acerca de una de las festividades populares más importantes de la república del Ecuador.

- Fortalecer la identidad cultural que incentiva ese sentido de pertenencia, y que permite que el pueblo ecuatoriano se enorgullezca, y se motive a ser embajador de su verdadero patrimonio.
- Promocionar el turismo de la provincia de Tungurahua, principalmente del cantón Píllaro y su más famosa fiesta “La Diablada”.

Debido a la magnitud que engloba el presente trabajo investigativo, y al estar enfocado en una conocida fiesta popular, se puede mencionar algunos beneficiarios tales como las entidades públicas (Municipalidad y Gobierno Provincial) que mediante el desarrollo de planes estratégicos sean regidos en sus campañas publicitarias, por su parte, los artesanos resultan favorecidos al dar a conocer sus creaciones inspiradas en los personajes tradicionales de la festividad y que gracias a eso puedan comercializar sus artesanías y recuerdos tanto para participantes como para espectadores, dicho espectador, quien juega un papel importante dentro de la fiesta y necesariamente debe ser instruido mediante estrategias publicitarias que despierten su interés y permitan garantizar sus futuras visitas al cantón, esto a su vez atrae a comerciantes que ven una excelente oportunidad de trabajar durante los días activos de la fiesta con una gran confluencia de personas que garantice un rédito económicos. Ya que la comunicación visual y la publicidad siempre serán un pilar fundamental dentro del desarrollo cultural y productivo de un pueblo las empresas gráficas como imprentas y agencias de diseño tienden a ser en esa época del año una de las más solicitadas para la elaboración de material impreso, digital y audiovisual, siendo este último, la principal carta de presentación de las Bandas de Pueblo ya que no podemos dejar de lado el ámbito musical que es la esencia misma de las tradiciones, es el corazón de la fiesta, y finalmente, sin embargo no menos importante los danzantes y los participantes son la parte activa de las costumbres, obtienen su beneficio al satisfacer esa necesidad imperativa del ser humano que es el formar parte de un conglomerado, es por ello que una de las maneras más idóneas de lograrlo es evocar el sentimiento de pertenencia para ser representado

con un emblema o insignia que haga referencia y justifique su pasión por la diablada.

Con todo lo mencionado anteriormente se prevé instaurar un nuevo aspecto socio cultural del cantón, con la necesidad inherente de darle una nueva identidad visual a dicha festividad mediante estrategias publicitarias creativas que permitan el aprendizaje colectivo y sean dignas de enaltecer de lo que hoy en día comprende el patrimonio cultural típico de nuestra nación.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Desarrollar ilustraciones digitales de las caretas de la Diablada Pillareña para promover el reconocimiento colectivo de sus personajes tradicionales por parte de los asistentes a la fiesta popular en la provincia de Tungurahua.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Crear piezas gráficas de las caretas tradicionales de la Diablada Pillareña mediante técnicas de ilustración digital.
- Describir el significado cultural y las características propias de cada personaje.
- Aplicar las piezas gráficas ilustradas en soportes y material publicitario como estrategia para difundir la culturalidad patrimonial de la festividad.

## **1.5 Antecedentes de la investigación (*Estado del arte*)**

Respecto a la problemática planteada y en virtud de una búsqueda de posibles soluciones, dentro de la recopilación de antecedentes se han revisado varios trabajos de investigación desarrollados por otros autores, revistas, periódicos y demás sustentación bibliográfica que pueden apoyar el presente trabajo de investigación con su contenido científico - práctico, y se citan a continuación:

Como refiere Encalada (2017), los primeros seis días de cada enero, Tungurahua es testigo de la reunión de miles de diablos que se dan cita en un mismo lugar, el cantón Píllaro, ubicado al noreste de la provincia, que anunciando la llegada del nuevo año buscan darle vida a las costumbres de una antigua tradición, cualquier persona es libre de ponerse un traje y una careta y disfrazarse de cualquier personaje de esta fiesta, cuyo origen se remonta a la época de la colonia, como muestra de la insurgencia y rebeldía ante la tirana imposición católica, disfrazándose como el ser antagonista de la iglesia, es decir el diablo, como repudio al maltrato por parte del clero y los españoles.

Además, con el tiempo fue ganando fuerza la superstición de quien se disfraza de diablo, tiene que hacerlo por 7 o hasta 12 años consecutivos, o de lo contrario cosas

paranormales y extrañas pueden pasar. En el año 2009 la Diablada Pillareña fue promovida como patrimonio cultural inmaterial del Ecuador, en donde las partidas salen a danzar por las calles del cantón, cada uno integrados por alrededor de mil personas en donde no solo se disfraza la gente del cantón, sino que gente de todo el país se integra a esta tradicional fiesta.

Dentro de los elementos más representativos de la fiesta son las caretas, que, a pesar de ser objetos inanimados, ellas son las que dan vida y llenan de colorido a la Diablada, y cada bailarín le da su toque particular a cada careta, tanto sea en la parte de la personalidad y el baile, así como en la forma física y el pintado de las máscaras. Cada careta es única y no se repite.

Pómulos salientes, dientes afilados, grandes cuernos, una nariz prominente y curvada, y una sonrisa amplia caracterizan a las caretas de la tradicional 'Diablada' Pillareña'. Por esa riqueza cultural, este festejo popular en enero del 2009, fue declarado Patrimonio Cultural del Ecuador. Cada año 13 delegaciones o partidas de las comunidades y barrios de Píllaro como Rumihuaico, Robalinopamba, Marcos Espinel. Además, Cochaló, Chacata El Carmen Tres Esquinas, Elevación, Escuela de Danza y Guangüibana se apoderarán de la plaza central de Píllaro. Caillamara cuenta que cada año confecciona 35 máscaras bajo pedido. El cliente le trae en dibujo o el modelo y le confecciona y solo 15 saca para comercializarlas en las calles durante la fiesta. Los tamaños van desde los 40 centímetros a tres metros de largo. "El tiempo para confeccionar una careta tarda una semana, la demora es en el secado. Las grandes tardan tres", dice Caillamara. Los precios fluctúan de entre USD 40 a 350. "Mantenemos los rasgos de la Diablada Pillareña, es un Diablo mestizo y diferente a la de Bolivia" (Moreta, 2017, p.1).

Estas expresiones culturales muestran representaciones artísticas de los artesanos de la zona que con su preparación en fabricación de caretas, y adornos referentes a sus personajes dan rienda suelta a la manifestación plástica del arte, estas expresiones culturales pueden estar íntimamente ligadas con el diseño y la ilustración ya que son las nuevas herramientas tecnológicas las que permiten que el arte trascienda a un nivel virtual y de fácil asimilación para el observador así como también de sencilla

distribución mundial ya que son las nuevas tendencias las que han generado mayor impacto en las grandes multitudes por la revolución de la tecnología digital.

Con base en The Adobe Stock Team (2017), en uno de sus blogs se menciona que gran parte del diseño donde se ha volcado por completo al ámbito digital, y se emplea como herramienta física el lápiz y la pluma únicamente en la fase inicial o etapa creativa para el desarrollo de las obras, posteriormente el entintado, la colorización, los detalles, y los efectos finales se irán añadiendo paulatinamente de forma digital tras el escaneo de las imágenes y digitalización mediante programas informáticos.

Gracias a la evolución tecnológica, los softwares y las aplicaciones móviles cada vez van ganando terreno en el campo de la ilustración y la animación 2D, con artistas gráficos que dibujan y trazan con lápices y tabletas digitalizadoras hasta culminar los últimos rasgos de sus obras maestras. La versatilidad y la flexibilidad es otro atractivo visual al momento de generar composiciones visuales extravagantes y complejas de gran nivel. La infinita capacidad de adaptabilidad de los vectores se han convertido la principal opción fondos, texturas, decoraciones, en fin. A día de hoy vemos cada vez con mayor frecuencia la fusión de lo analógico con lo digital, creado así una sinergia visual dentro del campo del arte digital.

El mundo de los diseñadores sigue en constante expansión al explorar las texturas digitales como la tiza, la tinta, el grafito que ayudan a plasmar diversas técnicas al puro estilo retro las mismas que transmiten ese factor humano que definitivamente han llegado para quedarse (Gráfica, 2012).

Dado que el talento se sitúa por encima de la técnica, la parte analógica siempre será un paso importante como preámbulo para el uso de dispositivos tecnológicos, lo que para un lector, no es lo mismo leer un libro digital, que uno físico, el olor al papel y el paso de las hojas atrapa a quien lo lee, algo similar sucede tan solo con el hecho de oler la madera de un lápiz, mancharse las manos con el grafito, escuchar la fricción del papel con la mina, es lo que despierta en el dibujante esa pasión, fuente de inspiración que permite fluir la creatividad.

La ilustración digital al igual que la ilustración tradicional debe mantener la funcionalidad expresiva como contar una historia, describir un personaje o un espacio,

vender un producto, o explicar algo para provocar un estímulo visual a quien lo observa. La computadora no es simplemente la herramienta que nos soluciona los inconvenientes técnicos y conceptuales dentro del diseño, ni mucho menos es una herramienta que trabaja sola, es el diseñador gráfico es la mente creativa y hace nacer la idea, la imagen, o el concepto, el ordenador es el instrumento que permite trabajar de forma rápida y eficiente, ahorrando pasos tediosos o repetitivos, con el fin de optimizar y limpiar el proceso (Arteneo, 2016).

### **1.6 Fundamentación (*Legal, axiológica, ontológica*)**

En la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008), TÍTULO II DERECHOS, Capítulo segundo Derechos del buen vivir, Sección cuarta Cultura y ciencia respecto a las tradiciones culturales se expresa que:

*Art. 21.* Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

A su vez en la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008) en el CAPÍTULO CUARTO DERECHOS DE LAS COMUNIDADES, PUEBLOS Y NACIONALIDADES se menciona en el Art. 57 inciso 13 lo siguiente:

*Art. 57.* Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

*13.* Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto.



De igual manera tomando en cuenta el Art. 276 inciso 7 de la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008) EN EL TITULO VI REGIMEN DE DESARROLLO Capítulo primero Principios generales se menciona lo siguiente:

**Art. 276.** El régimen de desarrollo tendrá los siguientes objetivos:

7. Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e intercambio; recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y el patrimonio cultural.

Mientras que, por otra parte, en la LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (1998) inscrito en el Parágrafo segundo de los contratos de explotación de las obras, dice:

PRIMERO

DE LOS CONTRATOS EN GENERAL

**Art. 44.** Los contratos sobre autorización de uso o explotación de obras por terceros deberán otorgarse por escrito, serán onerosos y durarán el tiempo determinado en el mismo, sin embargo, podrán renovarse indefinidamente de común acuerdo de las partes.

**Art. 49.** La persona natural o jurídica que hubiere encargado artículos periodísticos, trabajos, fotografías, gráficos u otras obras susceptibles de publicación a través de periódicos, revistas u otros medios de difusión pública, tiene el derecho de publicar dichas obras por el medio de difusión previsto en el encargo, así como de autorizar o prohibir la utilización de la obra por medios similares o equivalentes a los de su publicación original. Queda a salvo los derechos de explotación del autor en medios de difusión diferentes, que no entrañen competencia con la publicación original. Si tales obras se hubieren realizado bajo relación laboral de dependencia, el autor conservará el derecho a realizar la edición independiente en forma de colección. Las disposiciones del presente artículo podrán ser modificadas mediante acuerdo entre las partes.

SEPTIMO

DE LOS CONTRATOS PUBLICITARIOS

**Art. 79.** Son contratos publicitarios los que tengan por finalidad la explotación de obras con fines de publicidad o identificación de anuncios o de propaganda a través de cualquier medio de difusión. Sin perjuicio de lo que estipulen las partes, el contrato habilitará la difusión de los anuncios o propaganda hasta por un período máximo de seis meses a partir de la primera comunicación, debiendo retribuirse separadamente por cada período adicional de seis meses. El contrato deberá precisar el soporte material en los que se reproducirá la obra, cuando se trate del derecho de reproducción, así como el número de ejemplares que incluirá el tiraje si fuere del caso. Cada tiraje adicional requerirá de un acuerdo expreso. Son aplicables a estos contratos de modo supletorio las disposiciones relativas a los contratos de edición, inclusión fonográfica y, producción audiovisual.

Así mismo, en la LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (1998) inscrito en el Parágrafo quinto de los derechos conexos, expresa:

**Art. 102.** El productor de imágenes en movimiento, con o sin sonido, que no sean creaciones susceptibles de ser calificadas como obras audiovisuales, tendrá el derecho exclusivo de realizar, autorizar o prohibir la reproducción, comunicación pública o distribución, inclusive de las fotografías realizadas en el proceso de producción de la grabación audiovisual. Este derecho durará setenta años contados a partir del primer día del año siguiente a la fecha de su realización, divulgación o publicación, según el caso. Se entiende por grabaciones audiovisuales las fijaciones de imágenes en movimiento, con o sin sonido, que no sean susceptibles de ser calificadas como obras audiovisuales.

#### PARAGRAFO SEXTO

#### DE LA REMUNERACION POR COPIA PRIVADA

**Art.107.** La persona natural o jurídica que ofrezca al público soportes susceptibles de incorporar una fijación sonora o audiovisual o de equipos reproductores que no hayan pagado la remuneración compensatoria, no podrá poner en circulación dichos bienes y

responderá solidariamente con el fabricante o importador por el pago de dicha remuneración, sin perjuicio de que el IEPI, o los jueces competentes, según el caso, retiren del comercio los indicados bienes hasta la solución de la remuneración correspondiente. La falta de pago de la remuneración compensatoria será sancionada con una multa equivalente al trescientos por ciento de lo que debió pagar. Los productores de fonogramas o los titulares de derechos sobre las obras a que se refiere este párrafo, o sus licenciatarios, no están sujetos a esta remuneración, por las importaciones que realicen.

#### SECCION IV

#### DE LOS DERECHOS QUE CONFIERE LA PATENTE

**Art. 148.** El alcance de la protección conferida por la patente estará determinado por el tenor de las reivindicaciones. La descripción y los dibujos o planos y cualquier otro elemento depositado en la Dirección Nacional de Propiedad Industrial servirán para interpretar las reivindicaciones.

## 1.7 Categorías Fundamentales

### 1.7.1 Redes Conceptuales (Jerarquización de variables)

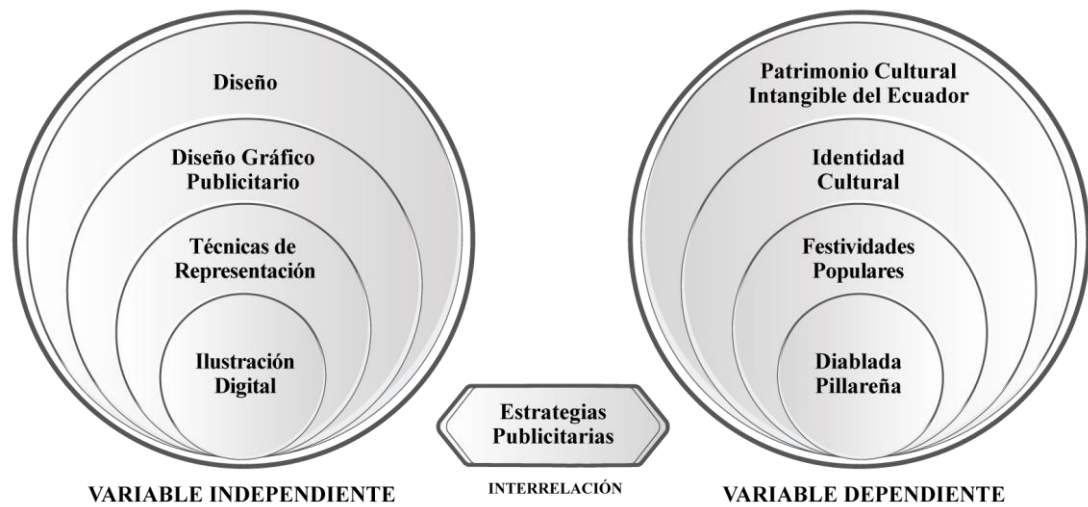


Gráfico 2. Jerarquización de variables (Ilustración digital – Diablada Pillareña)

### 1.7.2 Constelación de Ideas

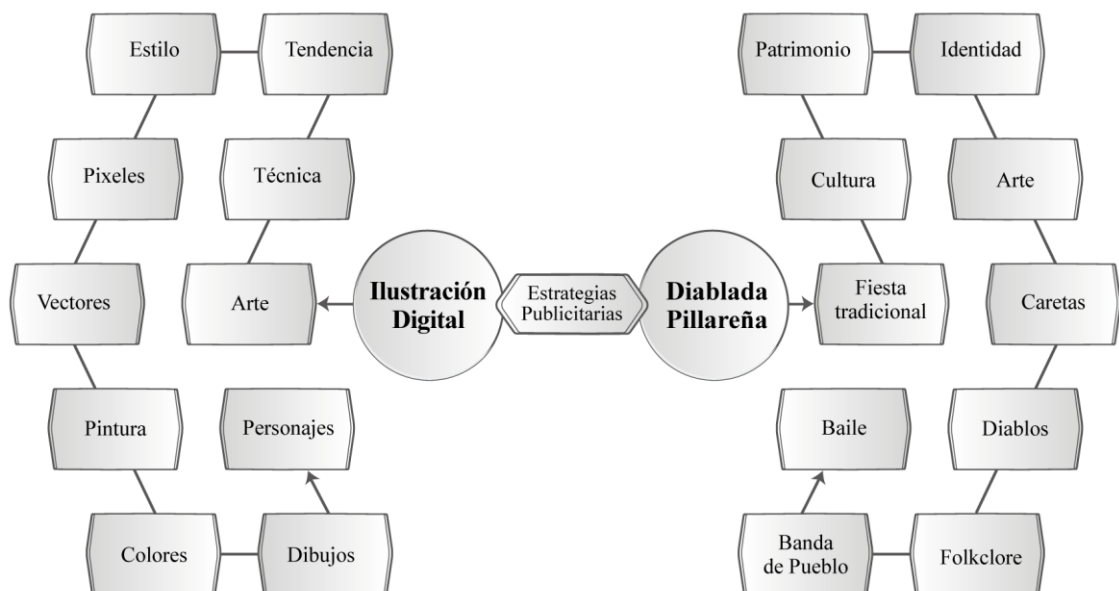


Gráfico 3. Constelación de ideas (Ilustración digital – Diablada Pillareña)

## **1.8 Bases Teóricas**

Para el presente proyecto es necesario recurrir a la fundamentación de la teoría con la respectiva sustentación empleando las bases teóricas que aportarán una mayor comprensión de la terminología utilizada.

### **1.8.1 Diseño**

El diseño es una expresión visual, que, a más de comunicar una idea, debe ser funcional y estético, a diferencia de las obras de arte que están a libre interpretación del espectador. Wong (2014) afirma. “El diseño es la composición completa, de la que la forma es la parte más evidente. A veces todos los elementos visuales del diseño son considerados como forma, pero es más habitual que se tomen como formas las figuras claramente definidas, que constituyen la composición” (p.42).

### **1.8.2 Diseño gráfico publicitario**

Dentro del amplio mundo del diseño, es el diseño gráfico publicitario una de las ramas con mayor versatilidad, ya que como su nombre lo indica está enfocado en el ámbito de la publicidad mediante herramientas y equipos informáticos que nos permiten dar el gran salto entre el diseño tradicional a mano hasta digitalizar todo lo que podamos imaginar con la finalidad de plasmarlo y aplicarlo en un entorno.

### **1.8.3 Técnicas de representación**

Se considera como técnica de representación a las imágenes, símbolos, formas, dibujos, etc., que buscan transmitir algún tipo de información, sea esta, de manera simplificada o como un todo que engloba una composición, procurando que la idea sea clara y concisa. La naturaleza del ser humano ha permitido desarrollar técnicas de representación desde tiempos inmemorables, desde la época de la prehistoria como los hacían nuestros primeros pobladores con pinturas rupestres en cuevas hasta la actualidad con la evolución mental y la aplicación de lo que se desea representar.

#### **1.8.4 Ilustración Digital**

Una ilustración digital es todo dibujo, sketch o boceto que ha sido digitalizado, utilizando recursos informáticos, con la ayuda de diversos softwares que permiten la conversión de lo analógico a lo digital, dando como resultado final una imagen digital ya sea ésta compuesta por píxeles o vectores.

#### **1.8.5 Patrimonio cultural intangible del Ecuador**

Entiéndase como patrimonio cultural e intangible a toda representación o conglomerado de elementos que no pueden ser materializados como un objeto, o producto, son formas, costumbres, comportamientos, etc., que se ven arraigados dentro de una determinada ubicación geográfica y que con el pasar del tiempo lo ha ido transformando en tradición.

Un patrimonio intangible es inalienable e intocable, debe ser respetado y principalmente su finalidad es tratar de conservarlo en lo que comprende a la totalidad de su integridad, sin permitir que esta sufra modificaciones que alteren por completo el sentido y la consigna inicial con el que se originó.

#### **1.8.6 Identidad cultural**

Al hablar de identidad y culturalidad nos estamos refiriendo a los signos y características particulares que expresan, dotan y generan autenticidad y autonomía, por tal motivo, la identidad cultural no es más que las cualidades particulares de un pueblo o conglomerado, el mismo que a través del tiempo ha logrado ser identificable hacia la sociedad con diversos significados, sean estos de carácter político, social, cultural o religioso.

La identidad ha sido un factor preponderante en la historia, cada continente, cada país, cada ciudad, cada sector, hasta cada individuo, posee su propia identidad, su carácter es algo único que no puede ser arrebatado, es algo que nace y trasciende más allá de lo que vemos.

### **1.8.7 Festividades populares**

Las fiestas populares tradicionales son un conjunto de manifestaciones o actividades principalmente artísticas que se desarrollan en un sitio o lugar específico y durante un determinado espacio de tiempo, con el fin de mostrar su identidad ancestral.

Una fiesta de pueblo representa la esencia cultural, son una muestra del disfrute, del gozo y la algarabía de las personas, son esa herencia y mirada al pasado, que refleja una época a la cual se quisiera inmortalizar, esta adherida a las transigencias de vida del humano, y conduce a un escape de la cotidianidad y la monotonía, esta riqueza cultural propone ser transmitida a las nuevas generaciones, cuyas expresiones simbolizan el retrato de un pueblo y su verdadera tradición. (Ramírez, 2015)

### **1.8.8 Diablada Pillareña**

La diablada pillareña es una de las diversas expresiones culturales existentes dentro del Ecuador que representan la insurgencia de un pueblo que al tomar uno de los personajes icónicos dentro de la historia humana, el diablo, dan colorido a la fecha de los santos inocentes dentro de la ciudad de Píllaro; esta festividad celebrada en los seis primeros días del año se caracteriza por la reunión del conglomerado de habitantes dentro de los barrios más populares del cantón quienes con trajes, música y caretas características de la diablada danzan por las calles de ciudad brindando diversión, colorido y jolgorio a propios y extraños.

Aunque la figura del diablo dentro de la historia ha sido un ícono de miedo y maldad son varios los pueblos dentro de Ecuador y Latinoamérica que han tomado a esta enigmática figura como motivo de diversión, baile y encanto, dejando a la comunidad un aire de misticismo en el ambiente y expresión de la culturalidad de los pueblos preincaicos que fueron claramente impactados por la colonización transformando sus seres mitológicos en adaptaciones modernas.



*Imagen 1. Fiesta de la Diablada Pillareña*

### **1.8.9 Arte**

Es la acción por la cual el humano puede crear y representar elementos de su entorno de forma estética y ornamental con base en su experiencia cognitiva y sensorial, misma que puede expresar sentimientos por sí solo de acuerdo a la libre interpretación de un público.

### **1.8.10 Técnica**

La técnica es un procedimiento o conjunto de procesos que se pueden emplear para la ejecución de una actividad específica, la cual ha sido desarrollada mediante la pericia durante un determinado espacio de tiempo generando una destreza propia también conocida como habilidad o talento.

Es la técnica la que reúne una serie de métodos secuenciados y nos permite cumplir con una labor física o intelectual ya sea en diversos ámbitos que las personas se han logrado desarrollar y perfeccionar.



### **1.8.11 Tendencia**

Término por el cual una ideología puede llegar a tener una determinada orientación, esta puede llegar a tener propiedad de convertirse en una corriente a seguir, esta puede ser de carácter, político, religioso, económico, social o artístico, siendo esta última la que más se apega al tema de este proyecto de investigación.

Las tendencias artísticas son las que dan lugar a una amplia gama de iniciativas e innovaciones que promueven el alto consumo de material digital, que oportunamente siempre es exhibido en el medio de propagación más veloz que existe actualmente, las redes sociales.

### **1.8.12 Estilo**

Podemos denominar estilo a la aplicación de la técnica como reconocimiento de una cualidad propia o particular que permite generar características genuinas que desea expresar el autor, en cualquier etapa durante el proceso de desarrollo.

Para un artista, el estilo simboliza demasiado, se podría considerar la esencia de su arte, ya que, gracias a ello, su trabajo puede ser reconocido a primera impresión, sin necesidad de que el nombre del autor se encuentre implícito en la obra, considerándose el estilo como esa firma y sello personal que destaca del resto.

### **1.8.13 Pixel**

Se podría considerar como la unidad de medida más ínfima dentro de lo que comprende imágenes digitalizadas, que en conjunto pasan a ser los llamados píxeles y requieren de un lenguaje informático para poder ser interpretados y transformados en imágenes reales a través de un periférico de salida como por ejemplo un monitor, o cualquier dispositivo que posea una pantalla y pueda interpretar dichos píxeles, tomando en cuenta las diferentes dimensiones y resoluciones y pueda ser retransmitirlo al ojo humano.

### 1.8.14 Vector

La palabra vector tiene una variedad de connotaciones y significados que para la presente investigación es oportuno direccionar el lenguaje técnico a la rama del diseño gráfico publicitario priorizando esta temática, evitando de tal manera posibles confusiones en el lector, de tal forma, un vector es una trayectoria originada entre 2 o más puntos, que en este caso se denominan puntos de ancla o nodos, en donde el conjunto de vectores conforman una composición o diseño vectorial que obedece a la creación y edición de graficas digitales permitiendo su escalabilidad sin perder su calidad, a comparación del mapa de bits que limita el ampliar o reducir imágenes, ya que se pueden “pixelar”.



*Imagen 2. Vector vs. Pixel (Bitmap)*

### 1.8.15 Pintura

La pintura es una técnica o conjunto de procedimientos que permite la representación gráfica mediante la utilización de pigmentos naturales o sintéticos combinadas con ciertas sustancias aglutinantes que permitan la adherencia y secado sobre una determinada superficie llamada también lienzo, un aspecto complementario muy importante a destacar sería también el dibujo, el bocetaje, la teoría sobre color y la composición pictórica.

Este término también se lo requiere cuando se hace referencia a la “pintura digital”, siendo este un paso importante dentro de la ilustración computarizada, he ahí, su denominación digital, siguiendo los mismos principios anteriormente mencionados, en donde cuyos elementos pasan a ser aplicados dentro de una pantalla.

### 1.8.16 Color

Para poder dar una correcta denominación a la palabra color, se debe recurrir a la interpretación fisiológica del órgano que lo percibe en el cuerpo humano, el ojo, que básicamente consiste en el estímulo nervioso de los fotorreceptores, unas células cónicas ubicadas en la retina y que son las encargadas de transformar las diferentes longitudes de onda resultantes del reflejo de la luz, que rebota sobre las superficies iluminadas, denominando este proceso cerebral como la percepción visual.

Entonces, una vez comprendido en que consiste la percepción visual, se puede decir que el color, no es más que un fenómeno físico que corresponde a la velocidad con la que se propaga las longitudes de onda, y estas mediante procesos electromagnéticos son transformadas en rangos visibles representados en el espectro de luz, que, en la naturaleza, esta denominada refracción dispersiva se lo puede observar en forma de arcoíris.

Es aquí donde se produce una diferenciación entre lo que son, colores luz y colores pigmento, que a su vez tienen una subdivisión de colores CMYK y RGB para los colores luz y colores primarios, secundarios y terciarios para los colores pigmento, respectivamente. Y ya en el presente caso de estudio, principalmente se utilizará los colores luz, determinando que el modo de color idóneo para medios de impresión son los colores CMYK, mientras que el modo de color RGB esta predestinado a la visualización digital en el caso de las pantallas de los dispositivos tecnológicos.



*Imagen 3. CMYK vs, RGB*

### 1.8.17 Dibujos

Se denomina dibujo al arte por el cual se puede plasmar una expresión gráfica delineando una imagen o figura, ejecutada mediante trazos sobre una superficie plana generalmente con aplicación de un alto contraste claro oscuro, además está considerado como un lenguaje universal que ha sido empleado desde los orígenes de la humanidad para transmitir sus ideas.

Y de la misma forma que la pintura, el dibujo puede interpretarse con recursos tecnológicos, dando lugar al dibujo digital, incluido también dentro del ámbito de la ilustración.



*Imagen 4. Dibujo al natural vs. Dibujo digital*

### 1.8.18 Identidad

La identidad resulta ser un conjunto de rasgos y características propias de un sustantivo, algo o alguien en específico que ha llegado a tener una particularidad y una autenticidad que le permite destacar del resto, pudiéndose calificar como identidad a la originalidad cuya característica principal no se puede imitar.

Para el presente trabajo de tesis el término identidad precisa estar concatenado a la cultura, hecho con el cual, su correspondencia mutua permite justificar a la fiesta popular de la Diablada Pillareña como identidad cultural de una ciudad.

### **1.8.19 Personajes**

Personaje se denomina a un ente o ser cuya existencia puede ser ficticia o real, con determinadas características que le otorgan cualidades por las cuales puede ser distinguido, los personajes de cualquier índole, frecuentemente están vinculados a obras literarias o representaciones artístico-culturales que simbolizan hechos, mitos o creencias dentro de una sociedad.

La gran mayoría de estos personajes tienen un carácter fantasioso que se ha ido arraigando dentro de la cultura colectiva y ha sido transmitido sucesivamente de generación en generación, unos con mayor trascendencia que otros debido a su contexto, pero en general, muchos de ellos asociados a festividades, películas, caricaturas, series, historias, leyendas entre otras.

En lo que respecta a la Diablada Pillareña, los protagonistas de esta festividad son principalmente los siguientes:

“El Diablo” cuyo personaje simboliza la resistencia y rebeldía del pueblo, es un personaje molesto y bravucón, que le encanta joder a la gente, pero sin perder esa algarabía y esa chispa de alegría que lo caracteriza, viste una blusa con diseños extravagantes en donde predomina el color rojo, un pañuelo de seda que se envuelve en la cabeza, una coronilla colorida en extremo y adornada con papeles brillantes que se distinguen a lo lejos, un pantaloncillo corto que permite la fluidez de sus pasos de baile, medias largas color piel o cualquier otro color que combine con su atuendo, zapatillas de lona un tanto desgastadas, guantes de lana de cualquier color, un acial, fute o también llamado boyero, como accesorio en sus manos para infundir miedo y al mismo tiempo respeto, algunos gustan llevar elementos adicionales como animales disecados para asustar, ají rocoto y licores preparados que suelen brindar al público que está desprevenido, y por supuesto su original careta, ya que difícilmente una careta se repite con otra, son creaciones únicas, desde las más sencillas y livianas, hasta las más ostentosas y pesadas, pero que tienen la particularidad de todas ser una obra de arte, con cachos reales de animales, o imitaciones en papel, con dientes puntiagudos y afilados, con nariz, lengua y orejas prominentes, y con arrugas

bien marcadas en sus bocas y cejas fruncidas y abultadas que denotan miradas siniestras e intimidantes.



*Imagen 5. Diablo de Píllaro*

“Las Parejas de Línea” simbolizan a la clase social alta durante la época de la colonia, representan a los colonos y criollos erradicados en tierras sudamericanas, que al tratarse de un tándem de la nobleza, su apariencia refleja pulcritud y ante todo elegancia, ellos particularmente se ubican en el centro de la comparsa actuando como eje central junto con la banda de músicos, y al no tener contacto directo con los extremos no pueden interactuar con el público, sus pasos de baile tienden a ser bastante sincronizados, por lo que se puede observar una gran concentración que hasta cierta manera se podría interpretar una actitud un tanto onerosa y arrogante., con ínfulas de menospreciar al resto que están por debajo de ellos, es así entonces, que sus atuendos están constituidos con pañuelos de seda elegantes, en el caso del hombre, con una camisa blanca inocua, guantes color blanco, un pantalón negro o azul oscuro adornado con cintas multicolor o papel celofán brillante, zapatos negros muy bien lustrados, un sombrero de alas anchas dobladas colorido en su totalidad forrado de papel celofán, y su careta de malla con pelo sintético a manera de

bigotes para diferenciarlo de su compañera. Del mismo modo la mujer, quién lleva un vestido plisado de cualquier color, guantes blancos, medias nylon o color piel, zapatos de tacón bajo, una corona a manera de turbante y recubierto por otro pañuelo de seda fina que va en concordancia su vestido, conservando la misma careta de malla, pero esta a su vez tiene incluido el pelo sintético en la parte de las patillas, emulando el cabello largo de las mujeres.



*Imagen 6. Pareja de Línea*

“La Guaricha” o también conocida como “Carishina” es un personaje hiperactivo dentro la partida o comparsa, que evoca y simboliza satíricamente a una madre soltera, una mujer liberal desinhibida y libre de tapujos, que gusta de “la vida alegre” y principalmente anda en búsqueda de un padre para su hijo, es por ello que como su accesorio principal lleva en sus brazos una muñeca o un peluche con el cual molesta a los veedores pidiendo que le reconozcan al “guagua”, para su atuendo lleva una camisona larga a manera de bata o enterizo adornado con cintas, y lentejuelas brillosas, pañoletas de seda, que cubren su espalda y cabeza, medias color piel, zapatillas o zapatos manchados, un fuede o cabresto, un sombrero de paño de ala media ornamentado con largas cintas de colores vivos, con adornos brillosos que llamen la atención o pequeños

espejos, su careta igualmente es a base de malla y esta no tiene ningún distintivo diferenciador de género, ya que puede ser tanto un hombre como una mujer, porque según en el argot popular, se dice que este personaje es una “machona” o mujer con hábitos masculinos.



*Imagen 7. Guaricha*

“El Capariche” un personaje que connota humildad, representa a la etnia indígena y a la clase social oprimida, al estrato bajo de la sociedad, hace las veces de servidumbre con su principal función como barrendero. Durante el desfile es quién va barriendo y abriéndose paso con frases ocurrentes, cambiando a propósito su voz para darle ese toque de gracia y suspicacia a su personaje, y haciendo que la comparsa tenga espacio para poder bailar, su elemento principal a destacar es su escoba, elaborada a base de ramas secas de retama, ortiga y espinos, su indumentaria consta de un sombrero blanco confeccionado en yeso, una vez más su careta es de malla, aunque también se ha incluido mascararas en cartón o hasta en fibra de vidrio, lleva una camisa blanca, un poncho rojo que generalmente se asemeja a las comunidades indígenas de Chibuleo, Pilahuín y Llangahua en la provincia de Tungurahua, amarrado con una faja andina tejida que le ayuda a sujetar sus prendas, su



pantalón es de color blanco, y curiosamente no suele llevar medias ya que se caracteriza por utilizar alpargatas conservando así sus raíces autóctonas en vista de que los zapatos son una creación europea traída por los españoles en la época de la conquista.



*Imagen 8. Capariche*

“El Chorizo” o popularizado también como “El Payaso” simboliza la alegría y jolgorio de la fiesta, es el personaje quien llena de entusiasmo y colorido invitando a disfrutar del folclore a todos a su paso, cumple con la función de ir cerca del público dando “las lecciones”, las cuales son coplas, rimas o refranes en son de burla y con su peculiar con un toque de picardía, además se la pasas buscando personas despistadas para golpearlas con su “chorizo” (de allí su nombre) accesorio que consiste es una cachiporra de tela, rellena de trapos o aserrín, con el que incluso a veces realiza señas un tanto obscenas y fálicas. Su vestimenta es un traje enterizo con mangas de velos y pantalones bombachos combinado con los colores más vistosos que se pueda, lleva un pañuelo de seda en la cabeza y encima un bonete largo y multicolor, de forma cónica que está decorado con papeles de color brillante, su careta siempre sonriente con una nariz bastante exagerada puede ser elaborada de papel o con fibra de vidrio.



*Imagen 9. Chorizo*

### **1.8.20 Caretas**

Una careta o máscara es una pieza de arte, elaborada con diversos materiales y adornada con elementos adicionales que tienen como finalidad cubrir el rostro parcial o totalmente, etimológicamente la palabra careta es una derivación del latín cara y el sufijo eta, que indica diminutivo, interpretándose así, como una cara más pequeña.

En el presente proyecto se menciona las caretas utilizadas por los personajes auténticos de la Diablada Pillareña, siendo estas de 2 tipos claramente distinguibles, las unas, que están elaboradas con la técnica de esculpido en papel engomado, como por ejemplo la careta del payaso o chorizo, y a su vez, las caretas de diablo que mantienen la misma técnica, pero con la diferencia de tener adicionados elementos complementarios como dientes hechos de hueso, y cornamentas reales de animales como venados, carneros, machos cabríos, toros, y demás animales que puedan tener cuernos puntiagudos; mientras que las otras caretas son las que utilizan los personajes de las Parejas de Línea, el Capariche y la Guaricha, que están elaboradas a base de una malla de alambre, recubierta con lata en sus bordes y pintada con colores que se asemejan a una cara con facciones humanas.



*Imagen 10. Careta de papel*



*Imagen 11. Careta de malla de alambre*

### 1.8.21 Diablos

El diablo o también conocido como Satanás, Lucifer, Belcebú, según la religión cristiana, es un demonio, espíritu maligno o ser preternatural, concebido a lo largo de la historia en diversas culturas y doctrinas como el “adversario” o el “opositor” que concuerda con la etimología del griego “diabolus” en su traducción.

Dentro de lo que respecta a la presente investigación, se debe buscar un posible origen que ayude a entender el imaginario colectivo respecto al diablo como personaje antagonista de nuestra civilización, y cómo fue que el indígena asume esa azarosa comparación por estar en contra del adoctrinamiento impuesto por sus colonizadores y en ese sentido se puede llegar a comprender la razón de los antepasados pillareños que acogieron este personaje como suyo y lo fueron haciendo parte de su cultura con el pasar del tiempo en señal de su rebeldía e insurgencia, en tal virtud, el diablo pillareño, es un personaje anónimo, que al tener máscara esconde la identidad de quién lo interpreta, es una caracterización del maligno, pero en su versión jocosa, chocarrera y bailarina, no tiene edad, no conoce género o estrato social, no posee complejión ni estatura, simplemente es un personaje que desfoga su energía con el resonar de una banda, y que su personalidad intrépida y picaresca le permite ser, todo lo que él quiera ser.



*Imagen 12. Diablo Pillareño*

## **1.9 Formulación de Hipótesis**

### **1.9.1 Hipótesis Afirmativa**

La ilustración digital de las caretas de la Diablada Pillareña fomenta el reconocimiento colectivo de los personajes tradicionales en los asistentes a la fiesta popular.

### **1.9.2 Hipótesis Nula**

La ilustración digital de las caretas de la Diablada Pillareña no fomenta el reconocimiento colectivo de los personajes tradicionales en los asistentes a la fiesta popular.

## **1.10 Señalamiento de Variables**

### **1.10.1 Variable Dependiente**

Diablada Pillareña

### **1.10.2 Variable Independiente**

Ilustración Digital

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1 Método

Entiéndase a método como el proceso o secuencia de pasos que se deben seguir para poder efectuar un objetivo determinado, por consiguiente, tal como afirma Cegarra (2012) se aplicará el Método Inductivo, que “consiste en basarse en enunciados singulares, tales como descripciones de los resultados de observaciones o experiencias para plantear enunciados universales, tales como hipótesis o teorías.” (p.83). Método que principalmente está asociado a la investigación cualitativa, que a su vez, se interrelaciona con el campo experimental, y que para beneficio del presente proyecto, teniendo un enfoque claro de las caretas o máscaras de los personajes pertenecientes a la Diablada Pillareña, servirán con fundamentación técnica para realizar composiciones gráficas digitales seccionadas dentro de un proceso de estrategias publicitarias que permitan comunicar eficientemente la riqueza cultural de la fiesta popular.

Para lo cual, se ha optado por recurrir a la metodología sistemática para diseñadores que plantea Leonard Bruce Archer, que consiste en analizar, crear y ejecutar, y cuyo método comprende tres etapas, la analítica, la creativa y la de ejecución, en donde:

La etapa analítica, que consiste en la recopilación de datos, su ordenamiento, seguido de la evaluación y la definición de condicionantes, que van a permitir plantear una correcta estructuración y jerarquización de la información; que direccionada al actual caso de estudio, además de la intervención del autor con la festividad popular Pillareña al involucrarse como partícipe activo de la misma, ha logrado compilar experiencias propias que sirven de información trascendental y que han permitido discernir de entre varios artesanos de caretas, a un maestro con la mayor antigüedad dentro de este arte y que de tal manera, sus vivencias puedan aportar como precedente en la investigación.

Posteriormente para la etapa creativa, constando con la implicación, que da lugar a la formulación de las ideas rectoras y estas a su vez orientan al proyecto a

encaminarse en un punto de partida que permite la formalización de ideas que conduzcan a una verificación, enfocada a las técnicas y estilos de ilustración digital y sus procedimientos, que van desde el desarrollo de ideas, como obtener una buena fotografía, crear bocetos a partir de las imágenes hasta llegar a la parte de digitalización y sus recursos cromáticos.

Finalmente, en lo que respecta a la fase de Ejecución, se debe incluir una valoración crítica que permita el ajuste de las ideas para su desarrollo y su proceso iterativo que concluye con la materialización y aplicación de la propuesta, que en esta etapa final se convierte en un trabajo minucioso ya que se debe realizar ciertos reajustes y retoques digitales que permitan adicionar efectos, fondos y los elementos de diseño que permitan la conservación de una línea grafica homogénea, que permita su adaptabilidad dentro de la aplicación del material publicitario, en diversos soportes o medios previamente seleccionados con base en las estrategias publicitarias a comunicar.

### **2.1.1 Enfoque de investigación**

La presente investigación evidentemente tiene un enfoque Cualitativo, ya que se ha segmentado una parte de la población Tungurahuense, para la obtención de una muestra idónea que permita la realización de encuestas online, que posteriormente reflejará una tabulación de resultados que serán cuantificado dentro de un análisis estadístico.

Asimismo, la información obtenida mediante la observación de campo, además de las conversaciones, entrevistas, sondeos, y grupos focalizados a los artesanos, han de permitir analizar las diversas peculiaridades plasmadas en las caretas de los personajes pertenecientes a la Diablada Pillareña, de esta manera se aspira lograr una estrategia publicitaria mediante técnicas de ilustración digital, en donde se pueda representar gráficamente dichas caretas, describiendo íntegramente sus características y transmitiendo su origen e historia, de tal manera que se pretenda instaurar una identidad gráfica, pregnante y simbólica, que le vendría bien a una de las fiestas populares más icónicas del Ecuador.

### **2.1.2 Modalidad básica de la investigación**

La investigación descriptiva es uno de los tipos o procedimientos investigativos más populares y utilizados por los principiantes en la actividad investigativa. Los trabajos de grado, en los pregrados y en muchas de las maestrías, son estudios de carácter eminentemente descriptivo. En tales estudios se muestran, narran, reseñan o identifican hechos, situaciones, rasgos, características de un objeto de estudio, o se diseñan productos, modelos, prototipos, guías, etcétera, pero no se dan explicaciones o razones de las situaciones, los hechos, los fenómenos, etcétera. (Bernal, 2010, p.113).

Se ha determinado para el presente proyecto, la modalidad básica de la investigación descriptiva, ya que se busca diseñar una imagen a modo de ser una fiel representación, es decir una descripción, como su nombre lo indica, la cual tendrá la intención de detallar las cualidades del fenómeno o tema a tratar, como los son las caretas pertenecientes a los personajes de la fiesta popular de la Diablada Pillareña, para ello, se ha de tomar en cuenta que es necesario a quienes son los artífices principales de dicha celebración festiva, es decir a los artesanos que se han involucrado fervientemente con elaboración de las representativas y originales caretas, ya que ellos son quienes forman parte intrínseca de la cultura tradicional del cantón a través de sus conocimientos compartidos y sus habilidades artísticas, con la intención de que puedan transmitir criterios que aporten al diseño de las estrategias publicitarias afines a la ilustración digital

Se considera también, incluir la investigación de campo, empleando las técnicas más adecuadas para la recolección de información fidedigna a través del criterio colectivo de la población de la provincia de Tungurahua que se ha interesado de una u otra forma con las costumbres y la tradición, a fin de que aporten un amplio conocimiento en cuanto a la popular fiesta, desde otras perspectivas necesarias para el proceso investigativo en tratamiento.

Además, como dato adicional se puede mencionar que el autor del presente tratado investigativo, gracias a su especial gusto por las festividades



culturales populares, y en particular afinidad con la Diablada Pillareña, se ha visto motivado en ser un partícipe activo de esta tradición como bailarín y artesano de sus propias máscaras y trajes, en donde el periodo de tiempo que viene involucrado, ha logrado sacar beneficio de ello, realizando indagaciones previas, teniendo contacto con las personas que conocen del tema y nutren la cultura con sus anécdotas y testimonios, obteniendo así, una significativa base de datos, entre ellos material fotográfico realizado durante los días de fiesta, además de la recolección de artesanías propias del cantón entre caretas, vestimentas y accesorios a manera de pasatiempo y turismo, en fin, material e información precisa, de gran utilidad para el satisfactorio desarrollo del proyecto planteado.

### **2.1.3 Nivel o tipo de investigación**

#### **Descriptiva**

Debido a que se ha tratado como fenómeno el tema del desconocimiento existente en cuanto a las caretas utilizadas por los personajes de la Diablada Pillareña, se ha de optar por este tipo de investigación, que principalmente pregunta, trata y analiza, datos relacionados entre sí, y a su vez implica la observación descriptiva de una situación ligada a la premisa o temática circundante.

Un aspecto de importancia a mencionar, sería que, esta técnica depende de otras técnicas adicionales que permitan correlacionar datos y corroborar resultados, cuyos métodos se describen a partir del apartado 2.4 consistente en las técnicas y recolección de datos, que casualmente se han de obtener al recolectar la información “in situ” y contactándose directamente con quienes se han venido involucrando dentro del contexto y tienen el agrado de compartir su sabiduría.

## **Explicativa**

Puesto a que la presente investigación se ha desarrollado en relación a la festividad de la Diablada Pillareña en donde se ha buscado ahondar mucho más dentro de lo que respecta a las caretas y sus personajes, es preciso disponer de un método investigativo sucesivo que permita detallar textualmente las características más importantes de las máscaras y cómo estas deben ser representadas de manera gráfica desde el boceto hasta la propuesta de diseño ejecutada mediante técnicas digitales de ilustración, generando una explicación del estudio y una posible solución a la problemática planteada, para ello se ha de utilizar el recurso literario y darle la importancia necesaria a la redacción del significado de cada personaje, en donde la parte textual debe llegar a complementar la información indagada y ayudando en cierto porcentaje a la imagen comunicada.

## **Seccional**

Para complementar la investigación, se ha optado por el método seccional, mismo que nos permite tabular datos en un determinado intervalo de tiempo, dado este caso en particular, tenemos que la Diablada Pillareña se desarrolla únicamente durante los primeros seis días del año, en donde se debería aprovechar al máximo esa brecha existente para apreciar los diferentes personajes y sus respectivas caretas durante una sola vez en el año, hecho que se debe tener muy en cuenta para destinar el contingente necesario para la indagación respectiva dentro de dicho lapso de tiempo.

Un dato de gran importancia dentro de este punto, sería mencionar el horario en el cual las partidas de disfrazados salen a danzar por las calles de la ciudad, generalmente esa hora suele ser entre la 1 y las 4 pm, tiempo en el que se tardan en salir desde sus respectivos barrios hasta llegar a tomar el parque central en la calle principal de la Iglesia, este dato nos puede ser de utilidad para planificar una mejor organización durante la investigación y por ende mayor optimización de recursos.

## 2.2 Población y muestra

Cuando se habla de población, se hace referencia a la totalidad de individuos a investigar, cuyas características parciales o totales se pueden asemejar entre sí, frecuentemente dichos individuos suelen formar parte de un determinado conglomerado con particularidades en común que se desea extraer mediante las diversas técnicas de recolección de datos.

Por lo general la denominada población involucra un extenso número de unidades o individuos, que resultaría en extremo complicado cumplir con la investigación de principio a fin, las labores encomendadas se verían parcial o totalmente truncadas, debido a diversos factores que imposibilitarían el acopio de tanta información. Es por ello, que resulta necesario y hasta en ciertos casos de carácter obligatorio recurrir al método estadístico denominado Muestreo, que básicamente consiste en segmentar o seleccionar una porción de la totalidad del conjunto, cumpliendo con las condiciones necesarias que el caso de estudio lo amerite, dicha muestra forzosamente deberá ser aleatoria, confiable y sobre todo representativa, a pesar de que se vaya a trabajar con un número considerablemente inferior a la población total, por tal motivo una muestra debe ser proporcional, es decir que a mayor tamaño sea la muestra, más confiables serán los resultados, sin embargo, en estadística siempre existirá el denominado margen de error (E) contemplado en cualquier investigación.

Dentro de lo que respecta a la actual investigación, comprendida en la provincia de Tungurahua y su actual correlación con el turismo durante fechas festivas, en este caso en particular referido a la Diablada del cantó Píllaro, se pone en consideración los siguientes datos estadísticos recopilados por el distinguido periódico ambateño “El Herald”.

El rango de edad del visitante es el 41 por ciento de 25 a 40 años; 31 por ciento hasta 25 años; 19 por ciento de 40 a 60 y el 9 por ciento, 60 y más años. Con relación al género del visitante, 55 por ciento corresponde a femenino y el 45 a masculino. Con relación al perfil ocupacional de los visitantes: El 32 por ciento son empleados públicos y el 24 por ciento estudiantes (El Herald, 2020, p.1).

▣ Población de Tungurahua asistente a la Diablada Pillareña 2020

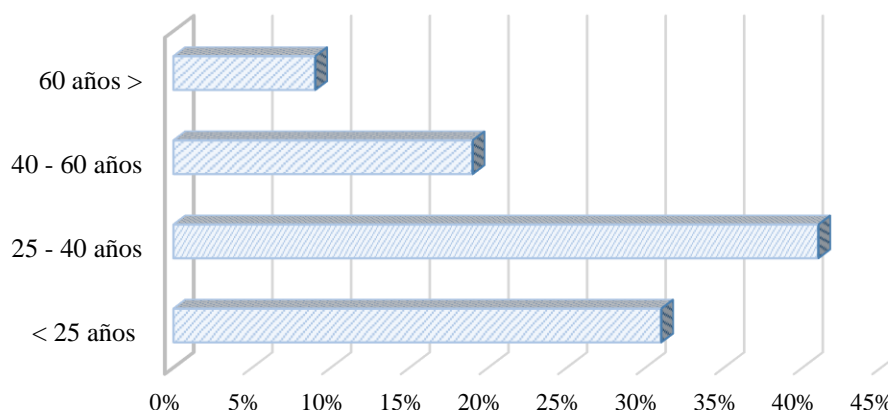


Gráfico 4. Rango de edad de los visitantes a la Diablada Pillareña 2020

A fin de identificar y designar un target, se ha tomado en consideración a un público adulto, de hasta antes de la tercera edad, mismo que sugiere tener un criterio ya formado, con gustos, ideales y creencias completamente definidas.

Una vez que se ha determinado el rango de edad de la población tungurahuesa que acude y participa de esta tradicional fiesta de pueblo, es preciso mencionar ahora, los datos estadísticos que nos provee el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), correspondientes a la estructura de la población y que según el Censo del año 2010 nos indica los siguiente:

Tabla 1  
*Segmento de la población provincia de Tungurahua*

<i>Rango de Edad</i>	<i>Habitantes 2010</i>	<i>Porcentaje</i>
De 35 a 39	32.874	6,5 %
De 30 a 34	37.189	7,4 %
De 25 a 29	42.233	8,4 %
<b>Total</b>	<b>112.296</b>	<b>22,3 %</b>
<b>Rango de edad 25 a 40 años</b>		

Entonces, para realizar la segmentación de públicos, y proceder con la muestra de la población a investigar, se ha logrado direccionar a un público objetivo que comprende a hombres y mujeres de la generación X y la generación Y, conocidos también como Millenials, que representan a la población tungurahuese que se da cita a la fiesta de los diablos cada año, en donde gracias a los datos previos se ha podido delimitar el 41% de visitantes con edades desde los 25 a 40 años, dando como resultado la mayoría absoluta del total de visitantes durante el mes de enero del año 2020, que particularmente fue el último año que se suscitó de modo presencial, por tal motivo no se ha podido recolectar información del año 2021, ya que únicamente se realizó la Diablada Pillareña de modo virtual por motivos de restricción sanitaria por la pandemia del Covid-19 a nivel mundial.

A continuación, se muestra el perfil sociodemográfico del público en cuestión:

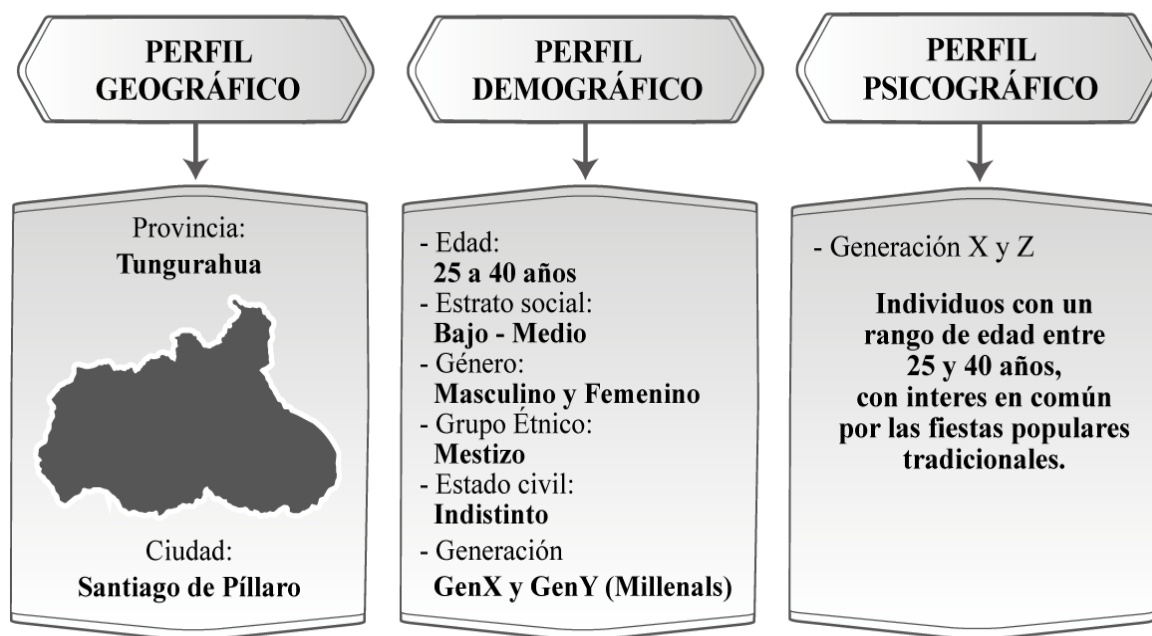


Gráfico 5. Perfil geográfico, demográfico y psicográfico

Inmediatamente a continuación de que se ha obtenido información fehaciente respecto a los datos previos, se puede continuar con el cálculo de la muestra.

## Cálculo de la muestra

La fórmula de la muestra se ha aplicado a un universo finito, con el 91% de confianza, un margen de error del 5% y una heterogeneidad del 50%, en donde:

$$n = \frac{z^2 pqN}{z^2 pq + Ne^2}$$

En donde:

*Nivel de confianza* ( $z^2$ ) = 91% →  $1,7^2 = 2,89$

*Margen de error* ( $e^2$ ) = 5% →  $0,05^2 = 0,0025$

*Probabilidad Ocurrencia* ( $p$ ) = 50% → 0,5

*Probabilidad Ocurrencia* ( $q$ ) = 50% → 0,5

*Tamaño Población* ( $N$ ) = 112296 individuos

$$n = \frac{1,7^2 * 0,5 * 0,5 * 112296}{1,7^2 * 0,5 * 0,5 + 112296 * 0,05^2}$$

$$n = \frac{2,89 * 0,5 * 0,5 * 112296}{2,89 * 1 + 112296 * 0,0025}$$

$$n = \frac{81133,86}{280,97}$$

$$n = 288,77$$

$$n = 289$$

Se ha obtenido como resultado 289 individuos, tamaño de la muestra a trabajar, siendo esta principalmente destinada a la realización de encuestas, ya sean aplicadas por soportes físicos por medios físicos y/o por medios digitales.

## 2.3 Operacionalización de Variables

Tabla 2  
*Operacionalización variable dependiente*

<i>Variables</i>	<i>Diseño</i>	<i>Diseño Gráfico Publicitario</i>	<i>Técnicas de Representación</i>	<i>Ilustración Digital</i>
<i>Definición conceptual</i>	El diseño es una expresión visual, que, a más de comunicar una idea, debe ser funcional y estético, a diferencia de las obras de arte que están a libre interpretación del espectador.	El diseño gráfico publicitario una de las ramas con mayor versatilidad, ya que como su nombre lo indica está enfocado en el ámbito de la publicidad mediante herramientas y equipos informáticos	Son imágenes, símbolos, formas, dibujos, etc., que buscan transmitir algún tipo de información, de manera individual y simplificada o como un todo que engloba una composición.	Una ilustración digital es todo dibujo, sketch o boceto que ha sido digitalizado, utilizando recursos informáticos, con la ayuda de softwares dando como resultado final una imagen digital ya sea ésta compuesta por pixeles o vectores.
<i>Indicadores</i>	Conceptual Estético Funcional	Soluciones Comunicación Audiovisual	Colores Formas Texturas	Estilo Técnica Arte
<i>Preguntas - Ítems</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuáles son los beneficios de la ilustración digital en el campo de la publicidad?</li> <li>- ¿Qué elementos recomendaría utilizar para realizar composiciones digitales?</li> <li>- ¿Qué técnicas recomendaría para el desarrollo de las ilustraciones digitales?</li> <li>- ¿Qué es mejor utilizar, vectores o pixeles?</li> <li>- ¿Qué características son importantes destacar al momento de ilustrar personajes?</li> <li>- ¿Qué estilos serían los más adaptables a las ilustraciones de personajes?</li> <li>- ¿Cree usted que los personajes de la Diablada Pillareña deberían ser promocionados con métodos alternativos como la ilustración digital?</li> <li>- ¿Considera necesaria una descripción con un texto adicional para cada ilustración?</li> <li>- ¿Qué tipo de cromática utiliza usted en sus ilustraciones?</li> <li>- ¿Qué se puede aportar a manera de tip o consejo para la ilustración digital?</li> </ul>			
<i>Instrumentos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación indirecta (Estilos y técnicas de ilustración)</li> <li>- Entrevista (Al Sr. Christian Taípe, Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario e Ilustrador digital)</li> </ul>			

Tabla 3  
Operacionalización variable independiente

<i>Variables</i>	<i>Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador</i>	<i>Identidad Cultural</i>	<i>Fiestas Populares</i>	<i>Diablada Pillareña</i>
<i>Definición conceptual</i>	Es toda representación o conjunto de elementos que no pueden ser materializados como un objeto, o producto, son formas, costumbres, comportamientos, etc., que se ven arraigados dentro de una determinada ubicación geográfica y que con el pasar del tiempo lo ha ido transformando en tradición.	Son los signos y características particulares que expresan, dotan y generan autenticidad y autonomía, son las cualidades particulares de un pueblo que a través del tiempo ha logrado ser identificable hacia la sociedad con diversos significados, sean estos de carácter político, social, cultural o religioso.	Las fiestas populares tradicionales son un conjunto de manifestaciones o actividades principalmente artísticas que se desarrollan en un sitio o lugar específico y durante un determinado espacio de tiempo, con el fin de mostrar su identidad ancestral.	La diablada pillareña es una de las diversas expresiones culturales existentes dentro del Ecuador que representan la insurgencia de un pueblo que al tomar uno de los personajes icónicos dentro de la historia humana, el diablo, dan colorido a la fecha de los santos inocentes dentro de la ciudad de Píllaro.
<i>Indicadores</i>	Tradiciones Costumbres	Representación Autóctona	Evento Social	Personajes y Caretas Folclore
<i>Preguntas</i> - <i>Ítems</i>	Encuesta:			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Conoce usted la fiesta popular de la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Sabe en qué fecha se realiza la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Usted ha asistido alguna vez a la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Para su criterio, la Diablada Pillareña forma parte del Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador?</li> <li>- ¿Reconocería a los 5 personajes que forman parte de la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Identifica cuáles son todas las caretas o máscaras que se utilizan en la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Qué colores cree Usted que representan a la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Reconoce usted al personaje del Capariche y lo que significa?</li> <li>- ¿Distingue usted al personaje de La Guaricha y a quién caracteriza?</li> <li>- ¿Podría identificar al personaje del Chorizo o Payaso y su significado?</li> <li>- ¿Ha visto usted a las Parejas de Línea y sabe a quiénes representan?</li> <li>- ¿Reconoce Usted a este personaje y conoce su significado cultural?</li> <li>- ¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?</li> <li>- Como sugerencia, ¿Qué consideraría importante observar en una publicidad de la Diablada Pillareña?</li> </ul>			



---

Entrevista:

- ¿Podría comentar acerca del origen de la Diablada Pillareña?
- ¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña, y a quienes representan cada uno de ellos?
- ¿Cuáles son los elementos más representativos que llevan los personajes de la Diablada Pillareña?
- ¿Cree que el público reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta? y ¿Qué consideraría que hace falta para que se los identifique de mejor manera?
- ¿Le parece útil que el turista pueda llevarse algún tipo de recuerdo de esta fiesta popular?
- Y finalmente, ¿Qué significa para usted la Diablada Pillareña, y que siente al ser un embajador de su patrimonio y su cultura?

Focus Group:

- ¿Qué personajes integran la diablada pillareña y a quién representa cada uno de estos personajes?
- ¿Creen ustedes que la gente reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta?
- ¿Qué considerarían que hace falta para que se los reconozca de mejor manera?
- ¿Les parecería importante a ustedes realizar estas ilustraciones, dibujos y bocetos acerca de los personajes y puedan ser utilizados como publicidad visual para la fiesta?
- ¿Le parece útil que el turista pueda llevarse como recuerdo de la fiesta este tipo de ilustraciones?

---

***Instrumentos***

- Encuesta a la población muestra (Preguntas de opción múltiple)
  - Entrevista (Sr. Ángel Velasco, Artesano de caretas de la Diablada Pillareña)
  - Focus Group de los partícipes de la Diablada Pillareña (entre ellos cabecillas, bailadores, artesanos, comunicadores, ex funcionarios públicos, en fin, conocedores de la fiesta, etc.)
  - Ficha de análisis (Descripción detallada de las caretas)
-

## **2.4 Técnicas de recolección de datos**

El proceso para la recolección de datos comprende todos los métodos que hayan sido necesarios para indagar toda clase de información que aporte significativamente al proyecto, se describirán a continuación los instrumentos de investigación requeridos y la aplicación de los mismos en la presente tesis.

### **2.4.1 Encuesta**

Para este acápite, tomando en cuenta el perfil de la carrera universitaria previa a la obtención del título, la formación de profesionales competentes en el área Diseño Gráfico Publicitario y destacando el amplio ámbito de la ilustración digital con conocimientos técnicos en cuanto a Bocetaje, Dibujo Artístico, Técnicas de representación, Empleo de las NTIC'S aplicado a softwares de diseño como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, entre otras cátedras a fines, y entendiendo que por obvias razones, el autor domina estos temas concernientes a su preparación académica, entonces, se ha optado por elegir deliberadamente entre las 2 variables dispuestas en esta investigación, resultando como ganadora la variable dependiente, es decir la Diablada Pillareña, y que corresponde al fenómeno a investigar en la presente tesis, debido a que involucra un tema novedoso y de interés para la sociedad.

Con este antecedente queda justificado el diseñar una serie de preguntas cerradas y de opción múltiple, capaz de significar un momento de distracción para quién las responde y más no, de provocar una situación incómoda o engorrosa al tener que responder algo que no se logra comprender, esta encuesta al ser simple y con un máximo de 12 preguntas sencillas, ha de permitir una correcta tabulación de datos y un apropiado discernimiento de la información, esta encuesta ha de ser respondida por personas de origen tungurahuese que ha acudido a la popular fiesta de los diablos durante los primeros días de cada año, el plan de recolección de información tratado en las encuestas ha sido el siguiente:

Tabla 4

*Plan de recolección de información de la Encuesta*

<i>Público</i>	Muestra
<i>Objetivo</i>	Rango de edad: 25 a 40 años Provincia: Tungurahua Público: Personas asistentes a la festividad
<i>Cantidad</i>	289 encuestas (Digitales – Formulario de Google)
<i>Preguntas</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ¿Conoce usted la fiesta popular de la Diablada Pillareña?</li> <li>2) ¿Sabe Usted en qué fecha se realiza la Diablada Pillareña?</li> <li>3) ¿Usted ha asistido alguna vez a la Diablada Pillareña?</li> <li>4) ¿Para su criterio, la Diablada Pillareña es parte Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador?</li> <li>5) ¿Reconocería Usted a los 5 personajes que forman parte de la Diablada Pillareña?</li> <li>6) ¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?</li> <li>7) ¿Qué colores cree usted que son los más representativos de la Diablada Pillareña?</li> <li>8) ¿Reconoce usted al personaje del Capariche y lo que significa?</li> <li>9) ¿Distingue usted al personaje de La Guaricha y a quién caracteriza?</li> <li>10) ¿Podría identificar al personaje del Chorizo o Payaso y su significado?</li> <li>11) ¿Ha visto usted a las Parejas de Línea y sabe a quiénes representan?</li> <li>12) ¿Conoce usted al Diablo de Píllaro y su significado cultural?</li> <li>13) ¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?</li> <li>14) ¿Qué le gustaría ver en una publicidad de la Diablada Pillareña y sus personajes?</li> </ol>

## 2.4.2 Entrevistas

Para la utilización del presente instrumento, se ha optado por realizar entrevistas semiestructuradas, en donde se ha determinado una búsqueda y selección de personas, que mediante su oficio, profesión o pasatiempo, se han mantenido íntimamente vinculadas a la temática de las variables que se tratan en el presente proyecto, de tal suerte tenemos que, para el caso de la variable independiente que trata acerca de la ilustración digital, se ha decidido contactar al señor Christian Taípe, respetado Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario con amplia experiencia en cuanto a la ilustración y apasionado de los vectores, ganador del Poster Bienal Ecuador 2018, además de participaciones propias y colaborativas en proyectos de arte digital, en donde principalmente se lo ha tomado en cuenta, por su proyecto “Mama Negra Chibi Style” cuyo trabajo ha logrado plasmar los personajes de la fiesta tradicional de la ciudad de Latacunga, y se ha permitido compartir sus amplios conocimientos que aportan información trascendental para el desarrollo del proceso **creativo**.



Imagen 13. Publicación Mama Negra Chibi Style

Fuente: El mundo del Concreto, 2017

Mientras que, por su parte, el señor, Ángel Velasco, artesano de profesión, apasionado por la cultura de su cantón y de transmitir sus anécdotas a las generaciones venideras, quién es propietario del Taller de caretas y máscaras “Velasco” y se lo ha elegido específicamente a él por su talento, prolijidad y técnica en cuanto a la fabricación de sus máscaras, y gracias a sus generosidad se ha permitido aportar su sabiduría respecto a la temática que detalla la variable dependiente en el presente trabajo, en donde nos indica en los posibles orígenes, su evolución a través de los años, mencionando las características propias de cada personajes, y lo que para él significa la Diablada Pillareña y su tradición.



*Imagen 14. Caretas del Taller Velasco*

Para poder tener un acercamiento a sus experiencias, y poder recopilar información de primera mano, a ambos artistas se les realizó una serie de preguntas preparadas con anticipación, en pro a sus virtudes y acorde con sus destrezas, con el afán de que las respuestas emitidas sean genuinas y bien justificadas, como contribución para el desarrollo del proyecto, además se detalla el plan de recolección de información utilizado para las entrevistas a continuación:

Tabla 5

*Plan de recolección de información (Entrevista 1)*

<i>Público</i>	Sr. Cristhian Taípe
<i>Objetivo</i>	Ing. Diseño Gráfico Publicitario
<i>Cantidad</i>	1 entrevista (modalidad virtual)
<i>Preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuáles son los beneficios de la ilustración digital en el campo de la publicidad?</li> <li>- ¿Qué elementos recomendaría utilizar para las composiciones digitales?</li> <li>- ¿Qué técnicas recomendaría para el desarrollo de las ilustraciones digitales? ¿Es mejor utilizar, vectores o píxeles?</li> <li>- ¿Qué características son importantes destacar al momento de ilustrar personajes?</li> <li>- ¿Qué estilos serían los más adaptables a las ilustraciones de personajes?</li> <li>- ¿Cree usted que los personajes de la Diablada Pillareña deberían ser promocionados con métodos alternativos como la <u>ilustración</u> digital?</li> <li>- ¿Considera necesaria una descripción con un texto adicional para cada ilustración?</li> <li>- ¿Qué tipo de cromática utiliza usted en sus ilustraciones?</li> <li>- ¿Qué se puede aportar a manera de tip o consejo para la ilustración digital?</li> </ul>

Tabla 6

*Plan de recolección de información (Entrevista 2)*

<i>Público</i>	Sr. Ángel Velasco
<i>Objetivo</i>	Artesano de caretas de la Diablada Pillareña
<i>Cantidad</i>	1 entrevista (modalidad presencial)
<i>Preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Podría comentar acerca del origen de la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña y a quiénes representan cada uno de ellos?</li> <li>- ¿Cuáles son los elementos más representativos que llevan los personajes de la Diablada Pillareña?</li> <li>- ¿Cree que el público reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta? y ¿Qué consideraría que hace falta para que se los identifique de mejor manera?</li> <li>- ¿Le parece útil que el turista pueda llevarse algún tipo de recuerdo de esta fiesta popular?</li> <li>- Y finalmente ¿Qué significa para usted la Diablada Pillareña y que siente al ser un embajador de su patrimonio y cultura?</li> </ul>

### **2.4.3 Focus Group**

La recolección de datos informativos mediante la técnica del “Focus Group”, está destinado a un selecto grupo personas poseedoras de información esencial acerca de la Diablada Pillareña y sus máscaras. al cual para este proyecto se los ha denominado “Participes y conocedores” entre los cuales podemos destacar a 4 artesanos de caretas y bailadores activos, entre ellos el Sr. Milton Pullupaxi artesano representante del taller de arte y cultura “Piketeros”, el Sr. Ítalo Espín, Artista plástico representante de la casa museo “El Pacto”, el Sr. Fabián Ramírez artesano representante del taller “Puka Ñawi” Art Mask, el Sr. Marco Cailamara artesano del taller de arte “Kusulunku” y el Sr. Paul Sangucho artesano independiente, a su vez se pudo contar con la asistencia del Sr. Fernando Endara, Licenciado en Comunicación Social, representante del colectivo Minga cultural, en virtud de que se ha tomado en cuenta el apartado 1.2.2 y según la problemática planteada se profundiza en el tema del “Desconocimiento de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña”.

Este método de investigación se ha logrado efectuar en una plataforma virtual, mediante una video llamada en la aplicación WhatsApp.



Tabla 7

*Plan de recolección de información (Focus Group)*

<i>Público</i>	“Partícipes y conocedores”
<i>Objetivo</i>	de la Diablada Pillareña
<i>Cantidad</i>	1 Focus Group (modalidad conversatorio virtual)
<i>Preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña y a quién representa cada uno de estos personajes?</li> <li>- ¿Creen ustedes que la gente reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta?</li> <li>- ¿Qué considerarían que hace falta para que se los reconozca de mejor manera?</li> <li>- ¿Les parecería importante a ustedes realizar estas ilustraciones, dibujos y bocetos acerca de los personajes y puedan ser utilizados como publicidad visual para la fiesta?</li> <li>- ¿Le parece útil que el turista pueda llevarse como recuerdo de la fiesta este tipo de ilustraciones?</li> </ul>

#### 2.4.4 Análisis de la Recopilación de Datos

Tabla 8

*Tabla argumentativa para la recolección de datos*

<b>Preguntas Básicas</b>	<b>Explicación</b>
<b>¿Para qué?</b>	Para analizar cuanto se conoce acerca de la Diablada Pillareña y sus personajes
<b>¿De qué? / ¿De quién?</b>	De las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	Sobre la ilustración digital de las caretas como estrategia publicitaria
<b>¿Quién?</b>	Leonardo Ismael Hernández Sánchez
<b>¿A quiénes?</b>	A la población muestra, personas que asisten a la fiesta popular la Diablada Pillareña
<b>¿Cuándo?</b>	Diciembre
<b>¿Dónde?</b>	Provincia de Tungurahua (Modalidad Presencial y Online)
<b>¿Cuántas veces?</b>	1 vez
<b>¿Con que técnicas?</b>	Investigación de Campo
<b>¿Con que instrumento?</b>	Encuesta – Entrevistas – Focus Group – Fichas
<b>Para una mayor comprensión del público a encuestar, se adicionará imágenes y fotografías de los personajes de la Diablada Pillareña obturadas por el autor.</b>	

Tabla 9

*Tabla resumen instrumentos de recolección de datos*

<b>Instrumento</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Encuesta</b>	289	Personas que asisten a la festividad (Muestra)
<b>Entrevista</b>	1	Artesano de Caretas
<b>Entrevista</b>	1	Ilustrador Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario
<b>Focus Group</b>	1	Grupo personas de conocedores y partícipes de la Diablada Pillareña

## **CAPÍTULO III**

### **3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **3.1 Análisis y discusión de los resultados.**

##### **3.1.1 Encuesta**

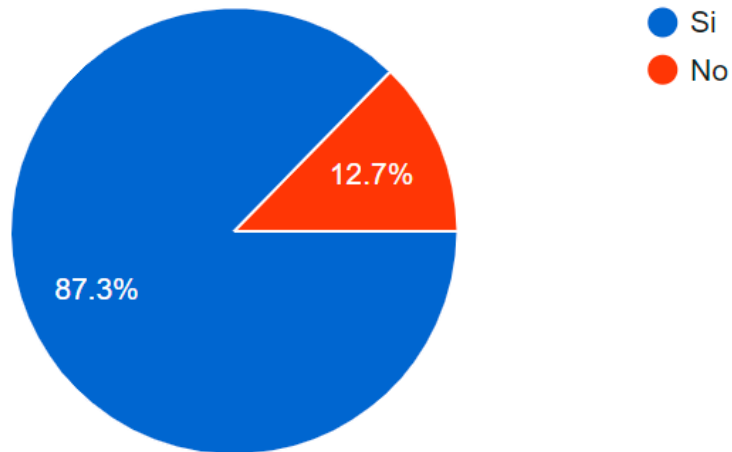
Las encuestas fueron realizadas a un público adulto de la provincia Tungurahua, con un rango de edad comprendido entre los 25 y 40 años, correspondientes al 41% de la población tungurahuesa que asiste a la festividad de la Diablada Pillareña durante los primeros 6 días del año nuevo, la encuesta fue planteada en modo online, a través de la herramienta de Formularios de Google desde el día 27 de diciembre del 2021 hasta el 20 de enero de 2022 logrando recaudar 292 respuestas, en donde se presenta un excedente de 1,03% que no representa una diferencia significativa que afecte a la muestra, debido a que según el cálculo estadístico exacto de la muestra fue de 289 posibles encuestados.

El objetivo planteado para la encuesta, es determinar si el público conoce la festividad popular de la Diablada Pillareña, las fechas en que se lo realiza, si han acudido o no, y principalmente saber si conocen y logran distinguir las caretas de los personajes además de su respectivo significado, conocer también la cromática que les representa dicha fiesta, además de saber su pensamiento acerca de que si considerarían importante la ilustración digital como estrategia publicitaria y finalmente que puedan sugerir un breve criterio de que les gustaría observar cómo espectadores en una publicidad.

A continuación, se detalla las respuestas obtenidas, con su respectivo gráfico y su interpretación individual:

**1) ¿Conoce usted la fiesta popular de la Diablada Pillareña?**

292 respuestas



*Gráfico 6. Pregunta 1*

**Interpretación Pregunta 1:**

Se han obtenido 255 respuestas afirmativas que representan el 87,3% de personas que indican que, SI conocen la fiesta popular de la Diablada Pillareña, mientras que 37 respuestas negativas, que representan el 12,7% indican lo contrario, lo que sugiere que la temática con la cual se plantea la presente investigación es un aspecto conocido por la mayoría habitantes de la provincia de Tungurahua.

**2) ¿Sabe Usted en qué fecha se realiza la Diablada Pillareña?**

292 respuestas

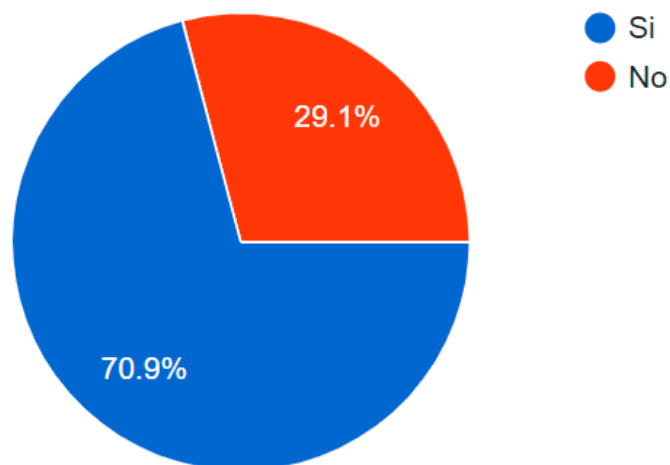


Gráfico 7. Pregunta 2

**Interpretación Pregunta 2:**

Se han obtenido 207 respuestas afirmativas que representan el 70,9% de personas que, SI saben la fecha en que se realiza la Diablada Pillareña, a su vez, 85 respuestas negativas, que representan el 29,1% indican que NO conocen la fecha en que se celebra esta festividad, lo que indica que la mayoría de pobladores de la provincia de Tungurahua están conscientes de que del 1 al 6 de enero de cada año se realiza la conocida fiesta popular.

**3) ¿Usted ha asistido alguna vez a la Diablada Pillareña?**

292 respuestas

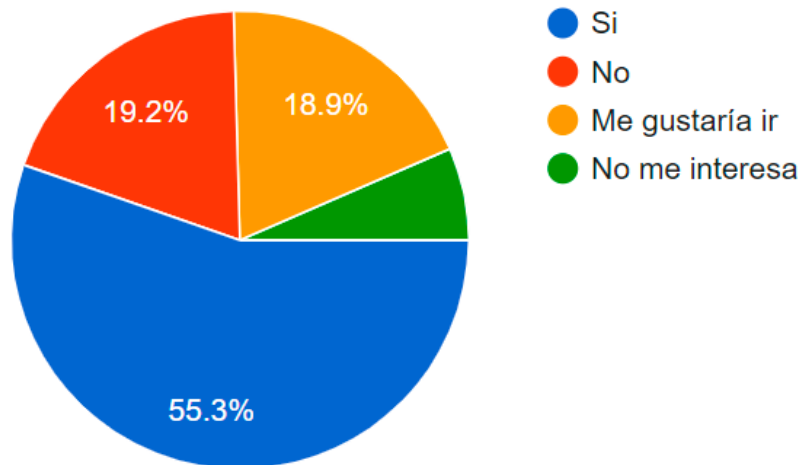


Gráfico 8. Pregunta 3

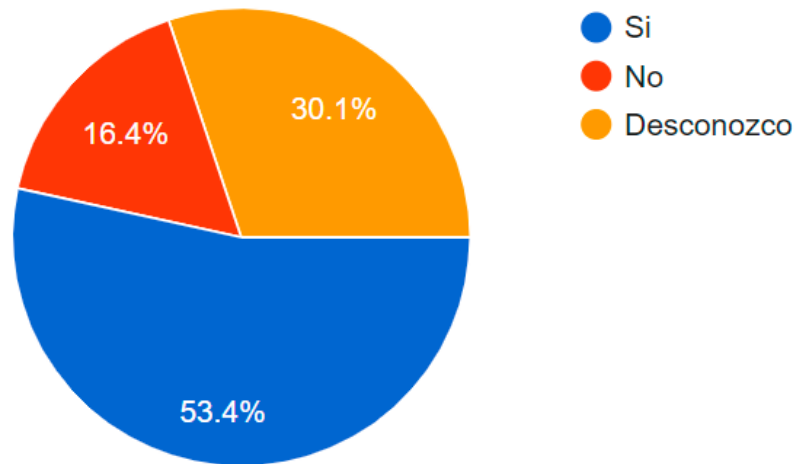
**Interpretación Pregunta 3:**

Se han obtenido 161 respuestas afirmativas que representan el 55,3% de personas que SI han asistido a la Diablada Pillareña, un 19,2% que representa a 56 respuestas negativas de gente que NO ha asistido nunca a la fiesta, 55 respuestas que exponen su interés al decir que LES GUSTARIA IR representando el 18,9% y 20 respuestas que indican que NO LES INTERESA la festividad que se sitúan en el 6,5% del total, lo que indica que, al menos la

mitad de la población de la provincia de Tungurahua si han asistido, y saben en qué consiste esta fiesta popular.

**4) ¿Para su criterio, la Diablada Pillareña es parte Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador?**

292 respuestas



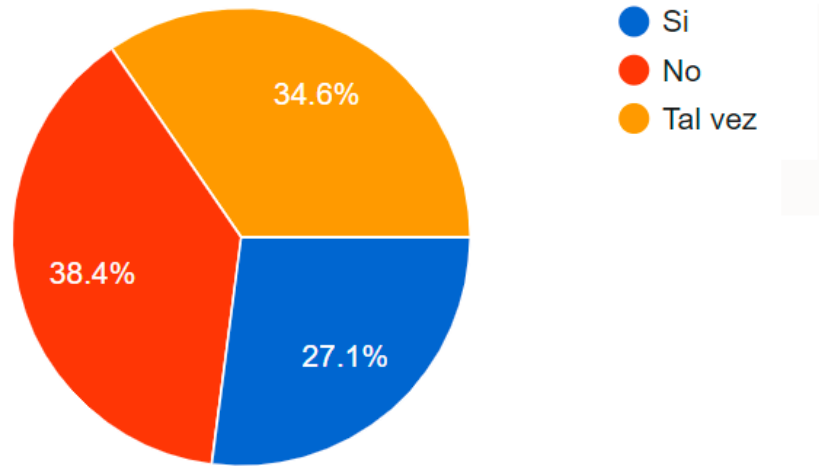
*Gráfico 9. Pregunta 4*

**Interpretación Pregunta 4:**

Se han obtenido 156 respuestas afirmativas que representan el 53,4% de personas que SI conocen que la Diablada Pillareña pertenece al Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, 88 respuestas que representan 30,1% de las personas que DESCONOCEN este aspecto, y 48 respuestas negativas perteneciente al 16,4% que indican que NO creen que fiesta de los diablos no pertenece al patrimonio, entonces, igualmente que las preguntas anteriores existe una mayoría que si conoce el estado actual de la fiesta popular, sin embargo existen personas que ignoran por completo todo en cuanto se refiere a lo patrimonial, y una porción reducida que ha dado una respuesta negativa a la pregunta en cuestión.

5) **¿Reconocería Usted a los 5 personajes que forman parte de la Diablada Pillareña?**

292 respuestas



*Gráfico 10. Pregunta 5*

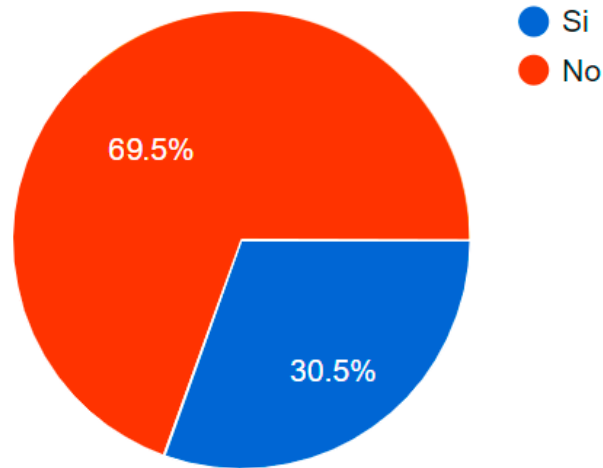
**Interpretación Pregunta 5:**

En la presente pregunta se puede observar mediante el gráfico porcentajes mayormente igualitarios en las respuestas de los encuestados, que han indicado 112 contestaciones negativas en cuanto al reconocimiento de los 5 personajes que integran la Diablada Pillareña y que equivale al 38,4%, asimismo se receptaron 101 respuestas que representan el 34,6% de personas con incertidumbre al momento de reconocer los personajes, y siendo el 27,1% con apenas 79 respuestas los tungurahueses que si lograrían identificar todos los personajes de la festividad. Razón por la cual es necesario promocionar los personajes de manera conceptual con sus respectivos significados conjuntamente con la parte visualmente para su reconocimiento a futuro.



6) **¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?**

292 respuestas

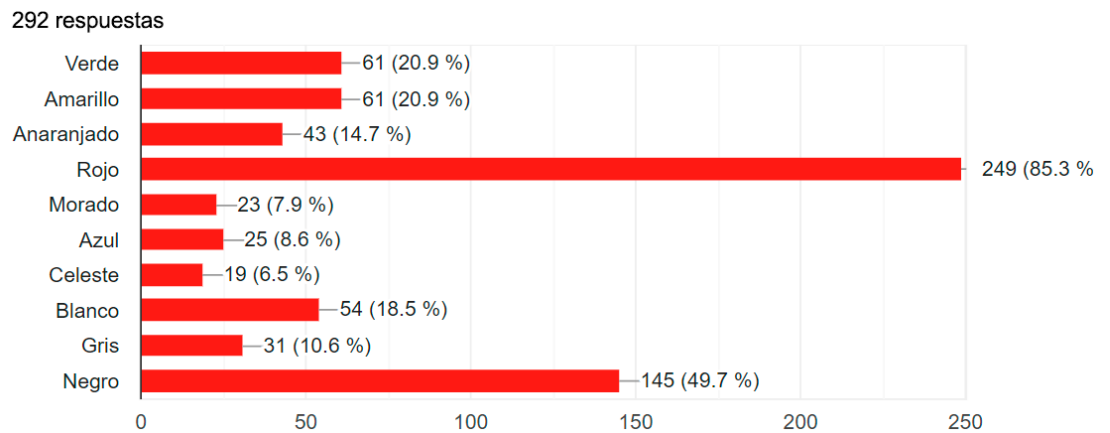


*Gráfico 11. Pregunta 6*

**Interpretación Pregunta 6:**

Se han obtenido 203 respuestas que constituyen el 69,5% de personas que han dado una negativa como respuestas y NO identifican las caretas o máscaras de la Diablada Pillareña, por su parte, otras 89 respuestas representando el 30,5% ratifican que SI están seguros de identificarlas, y según el gráfico se observa un considerable porcentaje que deja una alta incertidumbre en cuanto a esta pregunta es por ello que se requiere mayor énfasis en mostrar las caretas de los personajes de la Diablada Pillareña para que a posteriori sean mayormente reconocibles .

**7) ¿Qué colores cree usted que son los más representativos de la Diablada Pillareña?**



*Gráfico 12. Pregunta 7*

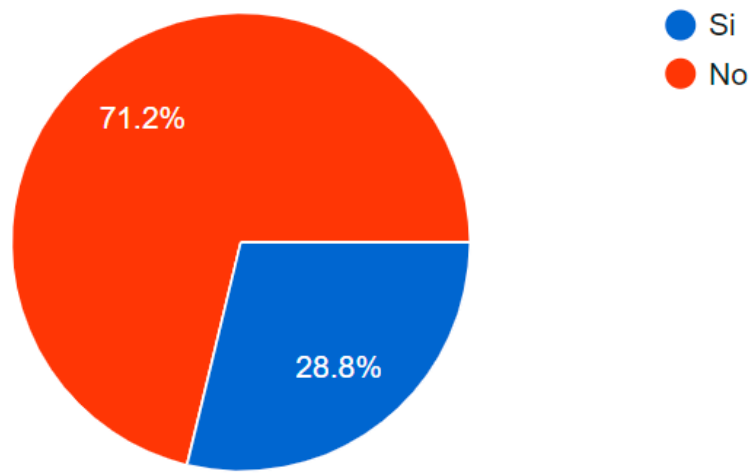
**Interpretación Pregunta 7:**

Dentro de lo que respecta a la parte cromática, esta pregunta revela importantes resultados para la etapa de aplicación del color, la presente pregunta permitía la selección de diferentes respuestas en simultaneo, donde claramente el 85,3% que representa 249 respuestas han seleccionado el color rojo como primera opción, ya que dentro del imaginario colectivo es el color con el cual está representado el diablo, seguido del color negro que asimismo connota la obscuridad y las tinieblas que acompaña al “maligno ser” con 145 respuestas representando el 49,7% en segundo lugar, un tercer puesto dividido entre el color verde y amarillo con 61 respuestas equivalentes al 20,9% que son los otros 2 colores que posee la bandera del cantón Píllaro, a continuación, en cuarto puesto un color blanco con 54 respuestas que constituye el 18,5%, dejando en quinto puesto a los 43 votos del color anaranjado equivalentes al 14,7%, teniendo estos colores una considerable mayoría de votos y por ende un alto rango de aceptabilidad por lo cual se les dará más importancia en las composiciones gráficas. A continuación, se menciona los colores que mostraron un menor porcentaje en las respuestas y servirán como colores complementarios, como por ejemplo el color gris con 31 respuestas y un 10,6%, el color azul con 25 respuestas y su 8,6%, el color morado con 23 respuestas y el 7,9% para dejar finalmente en último lugar al color celeste con

19 respuestas y un 6,5%, en donde se han obtenido un total de 711 selecciones de colores diferentes en 292 respuestas receptadas.

**8) ¿Reconoce usted al personaje del Capariche y lo que significa?**

292 respuestas



*Gráfico 13. Pregunta 8*

**Interpretación Pregunta 8:**

Para la presente pregunta, a los encuestados se les mostró una fotografía del personaje en mención, en donde se han obtenido 208 respuestas negativas que dicen NO reconocerlo que equivalen al 71,2%, mientras que la contraparte de respuestas afirmativas con 84 respuestas que representan el 28,8% dicen que SI reconocen al personaje. Razón por la cual se hace evidente el desconocimiento del Capariche como uno de los actores dentro de la Diablada Pillareña, mismo que requiere mayor énfasis en el aspecto publicitario para su reconocimiento dentro de la colectividad.

9) ¿Distingue usted al personaje de La Guaricha y a quién caracteriza?

292 respuestas

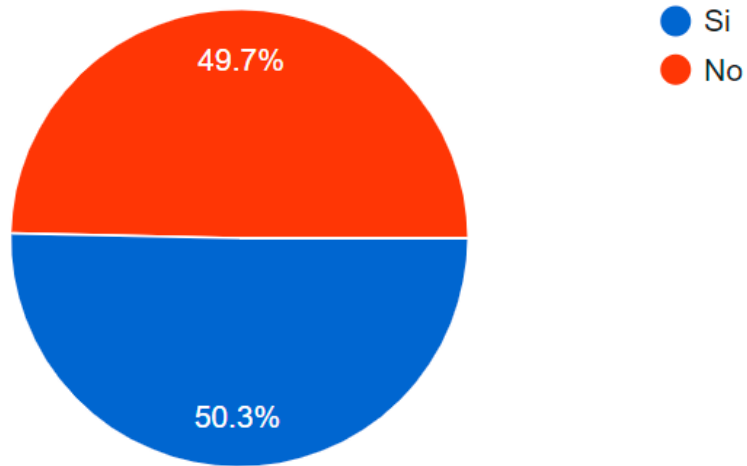


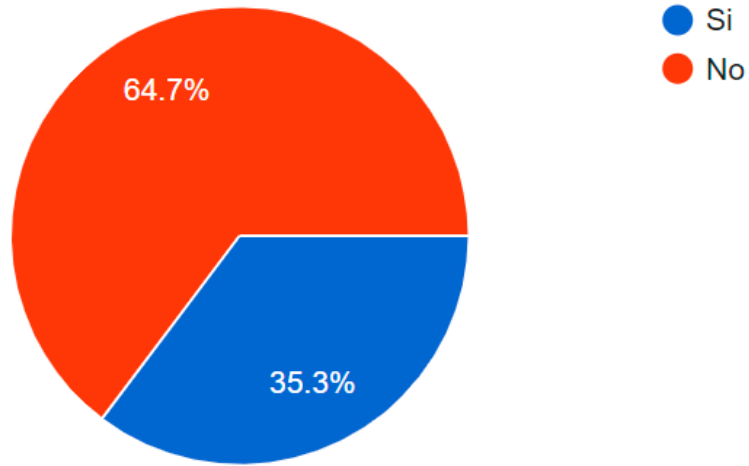
Gráfico 14. Pregunta 9

**Interpretación Pregunta 9:**

Para la presente pregunta, los encuestados pudieron visualizar una fotografía del personaje mencionado, en donde se han obtenido 147 respuestas afirmativas que, SI logran distinguir a este personaje y que equivalen al 50,3%, mientras que la otra parte y sus 145 respuestas negativas representan el 49,7% y aseguran NO poder distinguirlo. Por tal motivo se puede evidenciar dos mitades casi perfectas, pero con una gran ambigüedad dentro de la población de Tungurahua cuando se trata de que, diferenciar a La Guaricha como personaje protagónico, mismo que al tener la mayor abundancia de personas disfrazadas durante la fiesta popular de la Diablada Pillareña merece una adecuada diferenciación al momento de publicitarlo.

**10) ¿Podría identificar al personaje del Chorizo o Payaso y su significado?**

292 respuestas



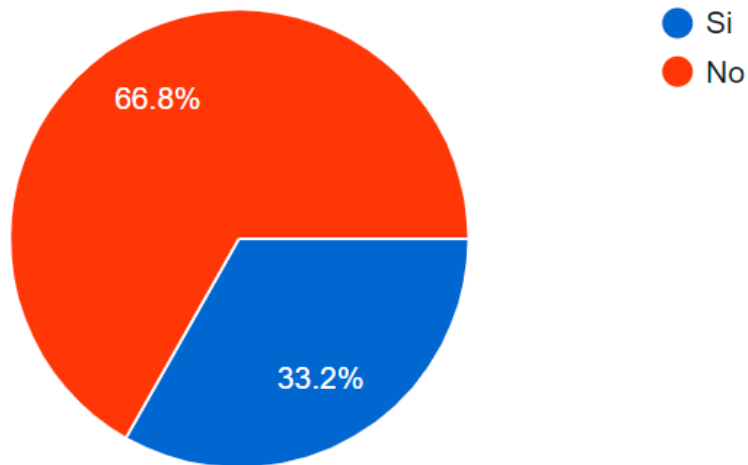
*Gráfico 15. Pregunta 10*

**Interpretación Pregunta 10**

En esta pregunta, los encuestados también pudieron observar la fotografía del personaje en consideración, cuya obtención de respuestas fue de 189 negativas que NO lo identifican al personaje siendo su equivalencia porcentual el 64,7%, mientras que las personas que emitieron respuestas afirmativas fueron 103 y representan el 35,3% ratificando SI poder identificarlo. Entonces existe una mayoría por parte de la población muestra que no identifica al personaje del Chorizo o Payaso, debido a que es un personaje muy esporádico dentro de las partidas de la Diablada Pillareña, existiendo pocas personas que gustan de la interpretación de este personaje ya que no todos tienen la picardía y suspicacia que lo caracteriza.

**11) ¿Ha visto usted a las Parejas de Línea y sabe a quiénes representan?**

292 respuestas



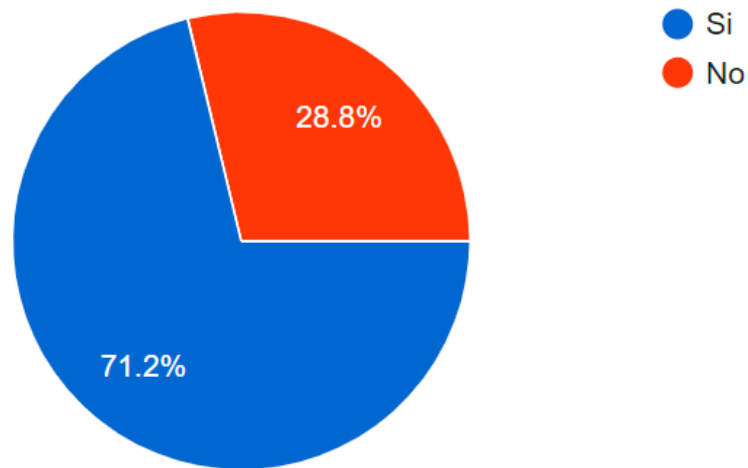
*Gráfico 16. Pregunta 11*

**Interpretación Pregunta 11:**

Se ha logrado obtener los resultados en esta pregunta, previo a mostrarles a los encuestados la fotografía de los 2 personajes que conforman la Pareja de Línea, en donde 195 respuestas equivalentes al 66,8% confirman el NO haber visto y NO saber a quién representan a estos personajes, por otra parte, un 33,2% resultante de 97 respuestas dicen SI haberlos visto y conocer su significado. Hecho que de igual manera sugiere hacer hincapié en lo que respecta a la propaganda publicitaria de ambos personajes que no funcionan independientemente uno del otro, porque permanecen unidos y formando parte protagónica dentro de los involucrados en la Diablada Pillareña.

**12) ¿Conoce usted al Diablo de Píllaro y su significado cultural?**

292 respuestas



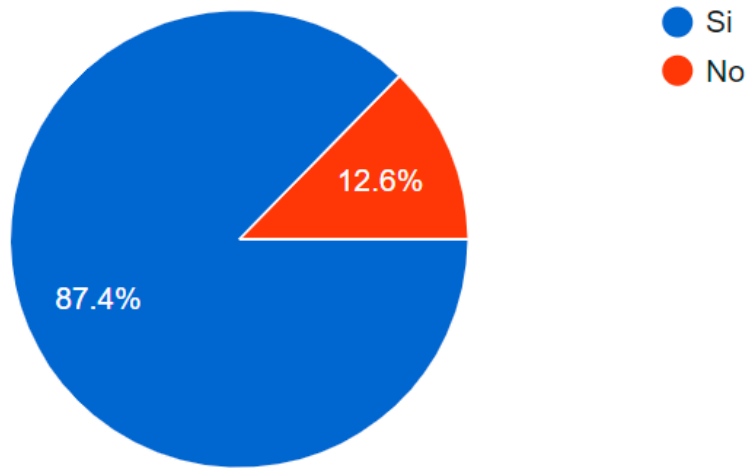
*Gráfico 17. Pregunta 12*

**Interpretación Pregunta 12:**

La presente pregunta al igual que las anteriores, se presentó con el respaldo de una fotografía del personaje en acción que fue vista por los encuestados, obteniendo 208 respuestas que representan una notable mayoría del 71,2% y que expresan SI conocer al personaje, así como también su función mientras va bailando, y es que, era de esperarse debido a que dicho personaje se ha popularizado a gran escala a partir de su declaratoria patrimonial en el año 2009, por ello, su contraparte con apenas 84 respuestas equivalentes al 28,8% expresan el NO conocer al Diablo de Píllaro y significado cultural, por lo tanto, demuestra ser una figura muy bien posicionada en la mente de la colectividad, aunque de todas maneras, siempre dependerá de una eficaz contextualización que permita comunicar su historia y concepto y que transmita esa personalidad icónica que lo vuelve protagonista de la popular Diablada Pillareña.

**13) ¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?**

292 respuestas



*Gráfico 18. Pregunta 13*

**Interpretación Pregunta 13:**

Para esta pregunta se ha obtenido 255 respuestas equivalentes al 87,4% demostrando una rotunda mayoría de que la ilustración digital SI podría funcionar como una estrategia publicitaria idónea, por su parte 37 respuestas negativas que representan el 12,6% indican NO estar de acuerdo con que se tome en cuenta a la a ilustración digital para este fin. Por consiguiente, la mayoría de personas encuestadas en esta pregunta muestra su afinidad con el tema central de la presente investigación que consiste en la ilustración digital de las caretas de los personajes pertenecientes a la Diablada Pillareña.

**14) ¿Qué le gustaría ver en una publicidad de la Diablada Pillareña y sus personajes?**

Y finalmente, se optó por dejar la última pregunta de la encuesta como opcional, ya que el pensamiento de las personas encuestadas, puede resultar como una referencia válida para quien desee aportar un juicio de valor con respecto al tema, entre los criterios más importantes emitidos tenemos los siguientes:



- Los personajes y sus significados
- Las fechas y horarios específicos de los desfiles
- El origen de la diablada y su historia
- Las máscaras de los personajes
- La importancia del evento como patrimonio inmaterial del país
- Los años que se desarrolla
- Más control en relación a la ingesta de alcohol
- La preparación que las personas tienen previo al desarrollo de la actividad
- Muy importante, conocer nuestra historia para amar lo que somos
- Plasmas más al diablo en todas sus facetas del desfile
- La identidad cultural de Píllaro
- La importancia de mantener esta tradición para nuestra comunidad
- Rescatar su tradición involucrada con las nuevas generaciones
- Las caretas de los diablos
- Las fechas, el recorrido y horarios
- Disfrutar de las fiestas con las normas de cuidado ante el Covid
- El verdadero significado, que no tiene que ver con cultos al diablo
- Información general, historia, vestimenta y significado
- Una fanpage dedicada a la diablada que contenga la historia y sus personajes y cronogramas de participación
- Prohibición de consumir alcohol
- Sus personajes y una breve reseña de su significado
- Los artistas del cantón y su aporte a la tradición
- Que la pieza publicitaria tenga 80% imagen, 20% texto.
- Sería realzar de donde surgió como tal su fiesta, sin prostituirlo como se ha hecho los últimos años. El diablo es un personaje icono que impone miedo a los turistas, no el que da trago a los mismos. Considerar que la fiesta no es sólo alcohol más bien conocer lo que hay detrás de todo el arduo trabajo de los artistas pillareños.
- La insurgencia de la tradición
- Su alegría y felicidad, lo bien que se pasa
- Su importancia y relevancia cultural
- Conocer la tradición y costumbres de del porqué de la diablada pillareña, el tratar de eliminar la relación directa con el exceso de consumo de licor
- Historias o mitos breves
- Rescatar la esencia de la fiesta
- Lo que representa cada personaje de la diablada
- Los disfraces y atuendos y no imagen del diablo.
- Fotos no sólo de las máscaras sino de las personas bailando
- Permita conocer la Diablada Pillareña de manera espontánea con tan solo ver la publicidad.

### 3.1.2 Entrevista 1

Respuestas de la entrevista realizada al Sr. Cristhian Taipe

¿Cuáles son los beneficios de la ilustración digital en el campo de la publicidad?

La ilustración lo que hace es tratar de contar algo, decir algo o enunciar o mencionar algo que las personas normalmente no lo van a hacer o dar detalles que por ejemplo una fotografía no podría explicarlo o adaptarse un poco más a un soporte, entonces se debe encontrar un punto medio en el que los trazos no sean ni muy tiernos ni muy agresivos, que igual la gesticulación sea importante, que la manera en la que el personaje se encuentre, la mirada del personaje es bastante importante, en este punto por ejemplo si hablamos de máscaras sería la expresión por ejemplo la máscara me da fuerza, me da energía tendríamos que irnos por ese lado, la idea de la publicidad sería que pueda adaptarse a otros soportes o lo que te comento se pueda volver a un color, una tinta, dos tintas, monocromo, positivo, negativo, cosa que con la fotografía tratar de hacer una cuatricromía es super complicado, entonces pensando dentro de todo eso se maneja igual en base a que soportes van a estar sobre que formatos va a estar, va a ser digital, va a ser impreso se toma bastante en cuenta ese tipo de cosas. Como parte de la publicidad sería eso no, tomar en cuenta todos los factores externos que van a atacar prácticamente a tu trabajo.

• **¿Qué elementos recomendaría utilizar para las composiciones digitales?**

Elementos básicos de diseño punto, línea, plano, esos como te digo si el proyecto va enfocado a volverle en formatos pequeños digamos en un esfero, en un lápiz, en una taza a un color de ley necesito que se utilicen los elementos básicos del diseño, entonces estos elementos podríamos ocuparlos para un color, dos colores, por ejemplo para una camiseta, para ir ya pensando en la parte de merchandising, como parte de la identidad sería lo óptimo utilizarlo a la manera más visible sin tanta línea de trama, entonces podríamos ocupar elementos como son la sombra, contraste, línea, luz pero tendría que tener la variante siempre para ser adaptado en soportes pequeños porque la idea de que tu generes un proyecto con una identidad de un producto específico como la Diablada Pillareña como elemento principal sería el alto contraste, te ayuda

bastante a sacar las figuras del fondo, sacar la tipografía del fondo, o utilizar colores oscuros de fondo algo más claro al frente.

• **¿Qué técnicas recomendaría para el desarrollo de las ilustraciones digitales? ¿es mejor utilizar, vectores o pixeles?**

Bueno, dentro de programas que manejo yo para ilustración he utilizado Photoshop e Illustrator, entonces, utilizo vectores y por la facilidad que me da de volverlo pequeño, grande y mover ciertos elementos sin la necesidad que se deforme y eso no pasa en pixeles y en cambio sí ocupo pixeles se me complica un poco el querer cambiar el stroke o querer separar los elementos por ejemplo si quiero sacar solo el delineado el proceso de inking, yo por experiencia o por mi afinidad con el programa utilizaría Illustrator y para poder separar ese tipo de cosas y elementos de la misma manera.

• **¿Qué características son importantes destacar al momento de ilustrar personajes?**

Para tu generar un personaje con ilustración necesitas primero determinar cuáles son los elementos que llaman la atención en un principio, por ejemplo, si tú en este caso vas a generar los diablos de Píllaro sus gestos, sus cejas, el entrecejo, los ojos, los cachos, sus terminados que sean óptimos para poder utilizarlos, en cualquier formato, entonces una de las partes que se tomaría en cuenta para la Ilustración sería los ojos y el gesto de la boca esos serían los rasgos más importantes, entonces ya hablando en la producción, sí yo género unos ojos y un entrecejo bastante marcado podría ocupar en soportes horizontales o lineales, no necesariamente ocupando todo la máscara sino sólo la mirada esos podrían ser elementos fuertes que se pueden destacar.

• **¿Qué estilos serían los más adaptables a las ilustraciones de personajes?**

Yo me iría prácticamente por un estilo similar a Don Motta o Víctor Vergara o incluso por el ecuatoriano Viscera Vicarious, porque si nos vamos al estilo de Don Choto él es y muy bueno, pero es muy marcado, o es como que, si me pidieras que haga mi estilo, yo te dejarías manchas por todo lado porque a mí me gusta, pero en cambio tal vez no lo vas a poder replicar en un elemento más

simple o más lineal. Pero si ya entiendes el estilo de él vas a saber quién lo ilustra a simple vista, entonces por esos estilos yo me iría, que es vectorial con trazos limpios, más pulidos, sin nada de trama porque los colores son lo que reemplazan eso.

- **¿Cree usted que los personajes de la Diablada Pillareña deberían ser promocionados con métodos alternativos como la ilustración digital?**

Cualquier cosa que puedas promocionarle de cualquier forma, va a funcionar, siempre y cuando tengas en cuenta que para algunos es solo es una fiesta y para otros puede ser una tradición, entonces tú tienes que saber qué para las personas que es tradición no les va a gustar un ilustración burda o realizada así no más, entonces si se trata de promocionar, se lo promociona como bien se pueda hacerlo, dependiendo tu habilidad pero si en vez de que resalte lo vas a hacer mal, o va a terminar denigrando este tipo de celebraciones no creo que sería óptimo utilizar la Ilustración, pero en base a la experiencia y el trabajo que se realiza si sería directamente por la ilustración.

- **¿Considera necesaria una descripción con un texto adicional para cada ilustración?**

En cuanto el texto me pareció bastante interesante poner en la parte de atrás una reseña, pero si ahora las ilustraciones requieren una información bastante grande se debería pensar en otro tipo de soporte tal vez con animaciones y un texto pequeño, porque por ejemplo yo lo único que sé de la diablada es que es una fiesta y me gustaría tener un trasfondo de eso, y saber más del porque empezaron las caretas, el significado. Pero si se puede incluir el texto sin que sea muy invasivo y respete la armonía gráfica con la que estás trabajando, la composición o el contraste y que no se interponga con el contenido podría funcionar como pieza publicitaria.

- **¿Qué tipo de cromática utiliza usted en sus ilustraciones?**

En lo que habíamos ya hablado tendríamos que tener un color base, una sombra, una luz, por ahí talvez un detalle que no involucre la utilización de otros soportes o fondos oscuros, entonces en cuanto a la cromática no soy

partidario de utilizar el trazo en color negro particularmente porque me gustaría que si la máscara es color rojo la línea sea un vino en un 80% por preferencia propia más que nada por las líneas negras les roban color a las demás cosas.

También me iría por colores que principalmente no cambien en pantalla o en impresión que no sean muy RGB ni muy CMYK, porque a veces los productos de merchandising digitalmente se ven espectaculares pero cuando ya los tienes en físico los colores no son como los anunciaron tal vez los colores no llegan al tono real, especialmente pasa eso en los colores neón o fosforescente, yo evitaría bastante esos tonos y los colores pasteles, es decir utilizaría colores puros, me quedaría entre el 20 y el 70% dentro del espectro de color.

• **¿Qué se puede aportar a manera de tip o consejo para la ilustración digital?**

En la parte operativa y técnica sería el manejo de capas para poder diferenciar, ocupar y cambiar, también establecer paletas que no se alteren, que no lleguen a tonos que se pierdan y que se puedan llegar a los tonos de impresión. No ocupar recursos que requieren de otros elementos para sobresalir, como por ejemplo fuego, brillos, destellos. Como recomendación que los trazos sean más limpios pensar siempre que esto puede ser para un cliente y mucho más si es para una fiesta de una ciudad que significa una colectividad ya no tanto a gusto personal, ya que incluso puedes llegar a tener réplicas o a su vez poder ser un gran referente.

Las texturas no las recomiendo porque al final cuando estas se ven en un tamaño pequeño, se convierten en una sola masa y lo único que hacen es ralentizar al trabajo y perjudicar a la RAM de la computadora.

Por ejemplo, ya nunca utilizó pinceles de rasgado, ni pinceles de tinta, tengo pinceles que les creo yo mismo y simplemente son elipses con las puntas redondeadas y nada más el resto de referentes igual hacen lo mismo y no tienen nada de extravagante evitando que el background llame más la atención que la misma ilustración.

Y si se va a ocupar texto, requiero que el contraste sea alto con fondos planos, tal vez degradados suaves, sin muchas texturas y que el elemento focal sea mi ilustración.

### **Interpretación de la Entrevista N° 1**

Una vez recopilada la información en la entrevista realizada al Sr. Cristhian Taipe, Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario, se ha realizado una interpretación con base en su experiencia y sus criterios emitidos, que la ilustración digital es una forma de comunicación, misma que imperativamente debe ser adaptable a diferentes soportes publicitarios, teniendo en cuenta su correcto equilibrio contraste y así como también su escalabilidad, para ello la utilización de vectores resulta una herramienta idónea que permite generar estilos y a su vez una identidad propia que van de la mano con una cromática bien pensada, sin llegar a extremos tanto en colores RGB como se CMYK y evitando la utilización de texturas que visualmente resten la importancia del elemento central de la composición.

### 3.1.3 Entrevista 2

Respuestas de la entrevista realizada al Sr. Ángel Velasco

¿Podría comentar acerca del origen de la Diablada Pillareña?

El origen prácticamente a la edad que yo tengo no he conocido a los primeros diablos sino más o menos unos comentarios en el municipio en el departamento de cultura y todo lo que dicen es que a raíz que han tenido a la gente esclavizada aquí en Píllaro han sabido dar vacaciones los españoles del primero al seis de enero por la temporada de inocentes, entonces los trabajadores y la gente que sabido vivir esclavizada prácticamente se han vestido de diablos para poderse liberar de esa esclavitud y el yugo español, pero en ese entonces no se sabe qué caretas serían y solo han sabido bailar para desquitarse de la esclavitud que han tenido durante años.

Existe otra versión que en la parroquia Marcos Espinel y el caserío Tunguipamba, en este caso la parroquia y el barrio serían los fundadores de la Diablada Pillareña porque según comentan los mayores, que los jóvenes de la parroquia Marcos Espinel han sabido ir a enamorar a las chicas de Tunguipamba y por ahí los jóvenes celosos para que los otros no vayan a quitarles las chicas se han disfrazado de diablos para ahuyentar a los jóvenes que han sabido ir de intrusos.

Esas son las dos versiones que conozco, pero a ciencia cierta no sabría decirle cuál es la verídica porque esto de la diablada ya viene desde hace años, y antiguamente yo cuando era niño y ya tenía uso de razón sabían decir vamos a ver a los inocentes ya después poco a poco se fue modernizando cuando tenía unos 10 o 12 años sabían decir vamos a ver a los disfrazados y ahí sí eran los propios diablos porque inclusive hasta yo tenía miedo porque se daban unas “garrotizas” en la esquina del parque y como no había policías ni nada cada quién hacía lo que quería es decir hacían diabluras.

¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña, a quienes representan cada uno de ellos?

Dentro de lo que es la Diablada Pillareña hay cuatro personajes, pero antiguamente había otros que ya se han suprimido, Entonces como elemento principal tenemos a los Diablos de ahí vienen las Parejas de línea, el Capariche y la Guaricha o Carishina.

Por ejemplo, el diablo como personaje principal el Baila como quiere al son de la banda, jode a la gente y hace diabluras como dice la palabra Diablo, y este representa a los esclavos y a la gente oprimida.

Las parejas de líneas representan a los españoles por eso se visten elegantemente el hombre con pantalón negro camisa blanca el sombrero con papel brillante la mujer así mismo con el vestido plisado elegante y con corona entonces representan a la clase alta y dominante.

El Capariche es el personaje que barre la calle y abre campo, ya que antiguamente utilizaban ortiga y espinos en las escobas, entonces en el momento que aparecía la gente para que no les ortiguen o le lastimen los pies, solitos se abrían para dar espacio a la gente que baila, porque la gente es necia y se aglomera mucho, ya que por más que el diablo les hacía para atrás no daban espacio.

Y el otro personaje es la Guaricha o Carishina que según la historia dicen que es una mujer que ha llegado a tener un niño en su pasado, pero no saben cuál es el papá de su hijo por eso anda bailando por ahí amarcado a un muñeco con el que molesta a uno y a otro simbolizando la búsqueda del padre de su hijo.

Entonces eso serían los personajes que hasta ahora están, aunque antiguamente en el caserío Tunguipamba salía el oso y el cazador con su escopeta, también había unos personajes que eran los boxeadores y la gente les tenía mucho más miedo a estos personajes porque mientras estaba la gente amontonada, se



hacían los que peleaban esquivando los puñetazos, para a propósito darle a la persona que estaba detrás en el público, pero esos personajes ya no hay ahora.

¿Cuáles son los elementos más representativos que llevan los personajes de la  
Diablada Pillareña?

Los elementos de cada uno de los personajes son los siguientes, por ejemplo, el diablo lo principal qué debe tener es la coronilla, el fuele y el traje con sus zapatillas, guantes y medias color carne, aunque antiguamente eran polines, pero ahora también el diablo ocupa peluca, pero antes solo era la coronilla.

La Pareja de Línea son el hombre con pantalón negro camisa blanca, lleva un sombrero forrado con papel celofán, la careta de alambre, asimismo sus guantes blancos y un pañuelo blanco, la mujer lo mismo con un vestido plisado que sea elegante con medias color carne, guantes blancos un pañuelo blanco, la careta de malla y encima de su corona un pañuelo para que se vea más alta, estos pañuelos combinados con el vestido son los que le dan el colorido.

La guaricha lleva una careta de malla con un sombrero, adornado de cintas y con un espejo al frente, asimismo lleva un látigo en la mano, pero ahora más bien llevan una botella de licor para brindar a la gente que está espectando, de la misma manera medias color carne y una muñeca qué es su elemento principal.

El Capariche lleva un sombrero color blanco, un poncho color rojo con una faja andina, pantalón blanco y alpargatas o zapatillas y lo principal es su escoba.

Estos serían los elementos principales que llevan los actores de la comparsa de la diablada.

¿Cree que el público reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta? y

¿Que consideraría que hace falta para que se los identifique de mejor manera?

Dentro de esto la gente no tiene tan claro el reconocimiento de los nombres, o lo que representa en sí el personaje que están viendo, por ejemplo, la gente de Píllaro si los reconoce, pero como esto es a nivel mundial y hay mucho turista y ellos no saben cuál es el personaje que está al frente, entonces tratan de averiguar. Yo consideraría que dentro de esto debería haber mucha más

difusión y propaganda, yo qué sé, poner algunas pancartas a la altura del parque con su personaje y su significado tratando de dar información para que la gente esté enterada, inclusive con panfletos en forma de máscara que tiene información al otro lado, entonces tiene el dibujo de quien participa en la diablada y cuál es su significado, su nombre y todo lo relevante en cuanto al personaje, entonces el municipio ya está a cargo de eso, sin embargo, debería haber mucha más difusión ahora incluso con las redes sociales y el internet.

¿Le parece útil que el turista pueda llevarse algún tipo de recuerdo esta fiesta popular?

En esta parte el turista viene justamente para ver y llevarse algo de la diablada, a este taller han llegado muchos turistas extranjeros y nacionales y piden llevarse algo referente, entonces el pueblo pillareño debería tener mucha más difusión y recuerdos que obsequiar y la autoridad a nivel local debería ampliar el turismo.

Y finalmente, ¿qué significa para usted la Diablada Pillareña y que siente al ser un embajador de su patrimonio y cultura?

Es un gusto grande que los antiguos hayan hecho esto, para uno poder disfrutar, todo lo que a veces uno se está estresado todo el año laborando o trabajando en cualquier actividad y que uno se espera con ansias al primero de enero para disfrutar bailando, así que el significado simplemente sería el gusto más grande que uno tiene por bailar de diablo.

### **Interpretación de la Entrevista N° 2**

Posterior a la entrevista realizada al artesano Ángel Velasco se puede llegar a la interpretación de que la fiesta popular posee varios personajes con igual importancia entre cada uno de ellos sin embargo lastimosamente algunos de estos personajes tradicionales ya se han perdido y otros están cayendo en el olvido, es por ello la importancia de dar a conocer su significado, su historia y sus elementos que se integran sinérgicamente como un todo en esta destacada fiesta, y que por medio de la tecnología actual, aplicando la ilustración digital

se adapten a estrategias publicitarias innovadoras que promuevan la identidad cultural del cantón.

### **3.1.4 Focus Group**

¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña, a quienes representan cada uno de ellos?

La Diablada Pillareña consta de varios personajes que son parte esencial de la fiesta en sí, tenemos al Diablo que es un personaje molesto, bailarín y un tanto malvado que representa la rebeldía del pueblo pillareño y por el cual la fiesta de los inocentes ha sido nombrada como diablada.

Las guarichas son las bulliciosas de la fiesta, es ese personaje que marca la alegoría de la partida y que brinda el cariñito que en este caso es un poco de licor, la guaricha representa a la madre soltera que gusta de la fiesta y que buscar al padre de su bebé es por esto que siempre lleva un muñeco en su mano y en la otra mano lleva la botella de trago.

El capariche representa al barrendero de la ciudad a la clase baja del pueblo y él es el que va abriendo camino entre la gente limpiando la calle con su escoba hecha de retama, por esto incluso en la antigüedad se creía que el capariche el que limpiaba las malas energías del pueblo para que la partida pase por la ciudad. Las parejas de línea representan la parte elegante del desfile son la representación de la clase criolla de nuestros ancestros, del pueblo pillareño, y su particularidad es que durante todo el desfile bailan y nunca sueltan a su pareja, siempre bailan juntos y nunca se separan.

¿Creen ustedes que la gente reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta?

Se puede decir que a gente propia de Píllaro sí, pero los turistas no tanto, ya que la gente más viene para celebrar junto a los diablos y las guarichas dejando de lado personajes que poco a poco se han ido perdiendo o que pierden protagonismo, aparte de que la gente viene con la emoción de tomar licor y muchas veces no aprecian la partida, y el municipio no se ha preocupado por promocionar o informar a los turistas sobre todos los personajes que integran la fiesta propiamente dicha.

¿Qué considerarían que hace falta para que se los reconozca de mejor manera?

Se necesitaría más apoyo por parte de las autoridades, además de campañas que muestren como es cada personaje, la ropa que usan, como baila cada uno para que así no exista esa tergiversación de la fiesta.

¿Les parecería importante a ustedes realizar estas ilustraciones, dibujos y bocetos acerca de los personajes y puedan ser utilizados como publicidad visual para la fiesta?

Me parece importante mostrar de manera más gráfica los personajes para que los asistentes en este caso los turistas conozcan que personajes van a aparecer en todo el trayecto de la partida, pero si considero importante también que cada ilustración vaya acompañada de la información competente a cada personaje, por ejemplo, las parejas de línea quienes son, a quienes representan en que parte salen y que ropa usan, para que así el turista pueda identificar y sentirse parte de la Diablada.

¿Le parece útil que el turista pueda llevarse como recuerdo de la fiesta este tipo de ilustraciones?

Considero que si es importante que el turista se lleve la ilustración pero no como papel o panfleto ya que pueden botarlo y ni si quiera revisar, en cambio sería bonito que el turista se lleve algún recuerdo que pueda mostrar a otras personas, por ejemplo una camiseta o una gorra o algo que pueda utilizar

todos los días, un cuaderno o un jarrito impreso que hoy en día son más fáciles de mandar a hacer; cosas así hace que el turista se sienta querido y que sobre todo se lleve a otro lugar parte de la cultura pillareña y de a poco ir esparciendo la información a todo el mundo.

### **Interpretación Focus Group**

Los aportes realizados por parte de los conocedores y partícipes de la Diablada Pillareña sirven para conocer sus criterios y sus necesidades para con la fiesta, y lo que han sabido manifestar es que por supuesto le vendría bien aplicar la ilustración digital para dar a conocer el verdadero significado de los personajes, buscando el apoyo de las autoridades, que esto a su vez pueda volverse el afiche oficial de la ciudad y a su vez estas graficas puedan ser replicadas en mercadería para poder portarla en prendas de vestir o también en souvenirs, y de esta manera poder llevarse una pequeña parte de la diablada a casa.

### 3.2 Verificación de hipótesis

Para poder determinar una correcta verificación de hipótesis, inicialmente se ha de mencionar que el presente trabajo de titulación consta de dos hipótesis, una afirmativa y una nula, que respectivamente sugieren lo siguiente:

- La ilustración digital de las caretas de la Diablada Pillareña fomenta el reconocimiento colectivo de los personajes tradicionales en los asistentes a la fiesta popular.
- La ilustración digital de las caretas de la Diablada Pillareña NO fomenta el reconocimiento colectivo de los personajes tradicionales en los asistentes a la fiesta popular.

Dichos enunciados al encontrarse estrechamente ligados con la variable independiente que refiere a la “Ilustración Digital” y a la variable dependiente que trata acerca de la “Diablada Pillareña”, deberán necesariamente ser unificados para un resultado mayormente confiable, en donde se puede verificar esto, inicialmente a través de la prueba de la Chi Cuadrada ( $\chi^2$ ) con la obtención de la frecuencia observada y la frecuencia esperada, nos permite aplicar, posteriormente, el método de Pearson y la matriz de correlación bilateral R, en donde a partir de la cuantificación de resultados, se procede a la aplicación de la secuencia de cálculos realizados, complementado con la explicación del proceso estadístico que se detalla a continuación:

- **Frecuencia Obtenida ( $f_o$ )**

El proceso estadístico inicia con la estructuración de la matriz que segmenta los resultados de la encuesta del total de personas que emitieron sus respuestas de Si o No, subdivididas por géneros masculino y femenino, con sus respectivos datos porcentuales detallados y la sumatoria del total de encuestados, así:

Para lo cual se procede con la pregunta 6, que responde a la variable dependiente:  
¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?

Tabla 10  
*Matriz de frecuencia obtenida – fo (VI)*

Pregunta 6	¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?			
<i>fo</i>	SI	NO	Total <i>x</i>	%
<b>M</b>	51	113	171	58,6
<b>F</b>	38	90	121	41,4
<b>Total <i>y</i></b>	89	203	292	100
<b>%</b>	30,5	69,5	100	

Del mismo modo se procedes con la pregunta 13, que responde a la variable independiente: ¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?

Tabla 11  
*Matriz de frecuencia obtenida – fo (VD)*

Pregunta 11	¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?			
<i>fo</i>	SI	NO	$\Sigma x$	%
<b>M</b>	152	19	171	58,6
<b>F</b>	103	18	121	41,4
$\Sigma y$	255	37	292	100
<b>%</b>	87,3	12,7	100	

- **Frecuencia Esperada (*fe*)**

Una vez obtenido el desglose de las frecuencias obtenidas en ambas variables, se procede con el cálculo de la frecuencia esperada que se obtiene a partir de la multiplicación de los totales es decir  $(\sum x)(\sum y)$  dividido para el total de la muestra, estos datos se estructuran en una matriz de correlación de 2x2 para cada variable, con esta fórmula:

$$fe = \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}$$

Tabla 12

*Matriz de frecuencia esperada – fe (VD)*

Pregunta 6	¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?	
<i>fe</i>	SI	NO
H	52,1	118,9
M	36,9	84,1
$\sum total$	292 (Muestra)	

Tabla 13

*Matriz de frecuencia esperada – fe (VI)*

Pregunta 11	¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?	
<i>fe</i>	SI	NO
H	149,3	21,7
M	105,7	15,3
$\sum total$	292 (Muestra)	

- **Chi Cuadrado de Pearson ( $\chi^2$ )**

Posteriormente a la obtención de las frecuencias, el siguiente paso es continuar con el cálculo del Chi Cuadrado según Pearson, que básicamente consiste en una prueba “no paramétrica” que logra medir la compatibilidad o la discrepancia entre una disposición observada y otra disposición teorizada, que en este caso son las



frecuencias observadas y esperadas, o también conocido estadísticamente como bondad de ajuste, que permite dar con el contraste de hipótesis, sin embargo en el presente caso lo que se busca es la “correlación entre variables” a fin de demostrar la compatibilidad existente entre sí, por lo cual, en el cálculo realizado se empleó la siguiente fórmula para cada una de las frecuencias individuales:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

En donde:

$(fo)$  = frecuencia obtenida

$(fe)$  = frecuencia esperada

Tabla 14  
Matriz Chi cuadrado – (VD)

Pregunta 6	¿Identifica cuáles son las Caretas o Máscaras de la Diablada Pillareña?	
$x^2$	SI	NO
H	0,02	0,29
M	0,03	0,41
$\Sigma total$	0,7599	

Tabla 15  
Matriz Chi cuadrado – (VI)

Pregunta 11	¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña?	
$x^2$	SI	NO
H	0,05	0,33
M	0,07	0,46
$\Sigma total$	0,9077	

- **Desviación Estándar (S)**

La desviación estándar o también conocida dentro de la estadística como varianza, se puede considerar como el indicativo más habitual de los datos, para determinar cuan dispersos están con respecto a la media, en el presente caso de estudio es de gran utilidad para establecer un valor referencial que permita estimar una variación generalizada de un proceso, siendo este proceso la relación entre las hipótesis previamente indicadas, el presente cálculo está planteado tanto en la variable dependiente denominada ( $Sx$ ) así como también en la variable independiente denominada ( $Sy$ ), para la cual se ha requerido las siguientes fórmulas:

$$Sx = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n - 1}} \qquad Sy = \sqrt{\frac{\sum(y - \bar{y})^2}{n - 1}}$$

En donde:

$x$  = Chi cuadrado – Variable dependiente

$\bar{x}$  = Media – Variable dependiente

$y$  = Chi cuadrado – Variable independiente

$\bar{y}$  = Media – Variable independiente

$n$  = Población muestra

$$Sx = \sqrt{\frac{292(0,7025 - 0,1756)^2}{291}} \qquad Sy$$

$$= \sqrt{\frac{292(0,9077 - 0,2269)^2}{291}}$$

$$Sx = \sqrt{\frac{292(0,5269)^2}{291}} \qquad Sy = \sqrt{\frac{292(0,6808)^2}{291}}$$

$$Sx = \sqrt{\frac{292(0,277)}{291}} \qquad Sy = \sqrt{\frac{292(0,4634)}{291}}$$

$$Sx = \sqrt{\frac{80,88}{291}} \qquad Sy = \sqrt{\frac{135,31}{291}}$$

$$Sx = \sqrt{0,27793814} \qquad Sy = \sqrt{0,46498281}$$

$$Sx = 0,5272$$

$$Sy = 0,6819$$

- **Normalización de Variables (Z)**

La normalización estadística consiste en la transformación de la variable a nivel de las escalas de distribución, con la finalidad de permitir la comparación entre conjuntos, descartando cualquier tipo de estimación y posible influencia al tratar de definir una coteja no paramétrica.

Entonces se procede a continuación con estas fórmulas:

$$Z_x = \frac{x - \bar{x}}{S_x} \qquad Z_y = \frac{y - \bar{y}}{S_y}$$

En donde:

$x$  = Chi cuadrado de la Variable Dependiente

$\bar{x}$  = Media del Chi cuadrado

$y$  = Chi cuadrado de la Variable Independiente

$\bar{y}$  = Media del Chi cuadrado

$S_x$  = Desviación estandar de la Variable Dependiente

$S_y$  = Desviación estandar de Variable Independiente

$$Z_x = \frac{0,7025 - 0,35}{0,5272} \qquad Z_y = \frac{0,9077 - 0,4539}{0,6819}$$

$$Z_x = \frac{0,35}{0,5272} \qquad Z_y = \frac{0,4539}{0,6819}$$

$$Z_x = 0,1772$$

$$Z_y = 0,6656$$

- **Coefficiente de correlación de Pearson ( $r_{xy}$ )**

El coeficiente de correlación de Karl Pearson es una prueba que permite la relación entre dos variables cuantitativas, en donde se expone la probabilidad de medir dependencias o variables continuas y complementen entre sí.

Para poder concluir con una correcta interpretación se debe indicar el rango de valores que va de -1 a +1 pasando por el 0, en donde un valor de 0 indicaría que no existe relación entre ambas variables, un valor en la escala positiva, mayor a 0 determina una concatenación válida, mientras que un valor en la escala negativa, es decir menor a 0 resulta una asociación desfavorable, y que resultan ser inversamente proporcionales ya que a medida que una aumenta su contraparte disminuye.

En ese sentido, la fórmula que se aplica para correlacionar las 2 variables es la siguiente:

$$r = \frac{\sum Z_x Z_y}{n - 1}$$

En donde:

$Z_x$  = Variable Dependiente Normalizada

$Z_y$  = Variable Independiente Normalizada

$n$  = Dependencias a comparar

$$r = \frac{\sum(0,1772) (0,6656)}{2 - 1}$$

$$r = \frac{0,8428}{1}$$

$$r = 0,8428$$

$$r = \mathbf{0,84}$$

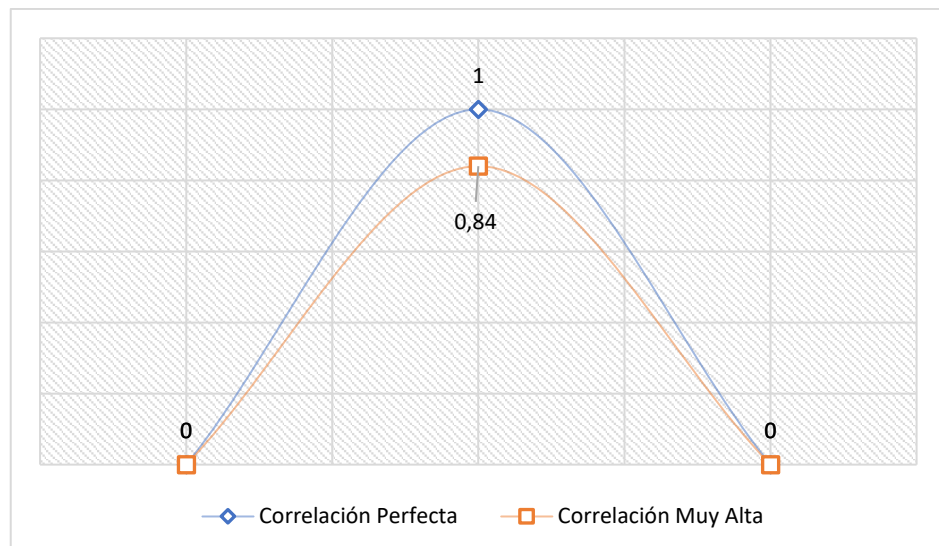
El resultado obtenido ( $r$ ) pasa a ser interpretado mediante la siguiente tabla:

Tabla 16

*Interpretación del coeficiente “r” de Pearson*

Interpretación del Coeficiente “r” de Pearson	
r	Grado de Correlación
1	Correlación Perfecta
0,80 – 0,99	Correlación Muy Alta
0,60 – 0,79	Correlación Alta
0,40 – 0,59	Correlación Moderada
0,20 – 0,39	Correlación Baja
0,01 – 0,19	Correlación Muy Baja
0	Correlación Nula

Entonces, con el resultado previamente obtenido y siendo este un valor positivo igual a +0,84, y de acuerdo a la comparación con la tabla, se interpreta como una **CORRELACIÓN MUY ALTA** de ambas variables y por consecuente se determina una **CORRELACIÓN DIRECTA** entre las hipótesis planteadas, en donde **SE ACEPTA** la **HIPOTESIS AFIRMATIVA** y se plantea la siguiente teoría, “**La ilustración digital de las caretas de la Diablada Pillareña fomenta el reconocimiento colectivo de sus personajes tradicionales en los asistentes a la fiesta popular**”, por tal motivo **SE DESCARTA LA HIPÓTESIS NULA**



*Gráfico 19. Gráfica de Correlación*

### **Interpretación de los resultados:**

Es evidente la correlación directa existente entre LA ILUSTRACIÓN DIGITAL y el RECONOCIMIENTO DE LOS PERSONAJES DE LA DIABLADA PILLAREÑA, que gracias a la buena acogida por parte de la población tungurahuese encuestada, ha confirmado que la ilustración digital puede ser efectuada como estrategia publicitaria idónea de las caretas y sus personajes, dado que en la actualidad, el arte digital se ha posicionado como un recurso gráfico dinámico, con la facilidad de atraer públicos de distintos perfiles socio-demográficos, por su versatilidad para aplicarse en soportes físicos o virtuales así como también su adaptabilidad sobre productos publicitarios promocionales y su capacidad de difusión a nivel macro y micro.

Hoy en día, este tipo de arte gráfico es una de las herramientas de comunicación más potentes y que pueden contribuir satisfactoriamente a la identidad cultural y patrimonial de un sector, siendo este el caso del cantón Píllaro, para que, a futuro, este aporte visual pueda dejar sus cimientos bien forjados respecto a la imagen e identidad visual del pueblo pillareño y su tradición popular de la fiesta de la Diablada Pillareña.

## CAPÍTULO IV

### 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

Se determinó que las ilustraciones digitales cumplen la función de captar la atención del asistente promedio a la fiesta popular en la provincia de Tungurahua, en donde las piezas graficas diseñadas además servir como ornamento visual, funcionan como elementos aplicativos en productos publicitarios, promoviendo de esta manera el reconocimiento de los personajes de la Diablada Pillareña y generando el interés por conocer el significado de cada uno de ellos.

Se concluye que, al crear piezas gráficas mediante técnicas digitales, se logra diferenciar con mayor facilidad las características auténticas de cada una de las máscaras, por lo tanto, los espectadores de la fiesta al conocer su tradición cultural, consolidan las costumbres autóctonas de lo que hoy por hoy se considera nuestro patrimonio nacional.

Se ha logrado comunicar que el uso de una careta, no es solo el hecho de vestirse con un simple disfraz, sino que involucra un contexto cultural detrás de cada personaje, en donde el individuo deja de ser él mismo y transmuta hasta convertirse en esa figura que forma parte del imaginario colectivo, de tal manera se pretende instruir una correcta significancia a las actuales y futuras generaciones que gustan disfrazarse e interpretar dichos personajes para poder sentirse parte de la fiesta popular.

Tomando en consideración la “Ley Orgánica de Cultura y Patrimonio” en donde el estado ecuatoriano incentiva los proyectos enfocados a la promoción de las fiestas culturales, así como la sustentación de los saberes ancestrales de las festividades, se prevé aplicar las piezas gráficas ilustradas de los personajes de la Diablada Pillareña en soportes y material promocional como estrategia publicitaria para perpetuar su reconocimiento y difundir la culturalidad patrimonial de la festividad.

## 4.2 Recomendaciones

Al momento de seleccionar el tema para realizar un proyecto de investigación, se recomienda principalmente, conocer a fondo la temática que se va a plantear, el autor e investigador debe estar completamente involucrado en ese sentido, a fin de que pueda ser su experticia, lo que le permita desarrollar dicho trabajo a cabalidad y pueda desenvolverse por si solo en su ámbito.

Se recomienda también prestarle un mayor interés a la cultura y a las fiestas populares, no solo a nivel nacional, sino también a nivel internacional, ya que existe mucho material gráfico por desarrollar, para de esta manera seguir contribuyendo a las tradiciones proponiendo soluciones y creativas, dejando en alto la profesión Diseñador Gráfico Publicitario.

Una buena sugerencia al momento de ilustrar personajes sería, tratar de representarlos desde un punto de vista frontal, debido a que de esta forma, se puede optimizar el tiempo de trabajo utilizando la simetría axial y las herramientas de reflejo, siendo este consejo, una buena premisa para aclarar que, en ciertas ocasiones no se debería elegir un personaje en un ángulo de  $\frac{3}{4}$ , es decir semigirado, ya que esta no es ni una posición de frente, ni tampoco de perfil, en donde el punto de fuga inclinado, genera una perspectiva un tanto sesgada y distorsionada que talvez en ocasiones más artísticas y decorativas puede tener sus virtudes y funcionar, pero desde el aspecto comunicativo informativo, se considera probable que llegará a dificultar la observación de la totalidad de los detalles y características y por obvias razones no favorece al reconocimiento en vivo de ese personaje ya en la vida real.

Y una recomendación final, a manera de consejo, sería qué, si se trata de crear ilustraciones digitales, siempre es factible buscar la manera de priorizar la utilización de diversos aparatos y dispositivos tecnológicos que actualmente existen para el arte digital, ya que de esta manera los proyectos se pueden volver mucho más funcionales, como por ejemplo el uso de tabletas digitalizadoras que permiten una precisión mucho más exacta y una gran fluidez de trabajo al momento de realizar los trazos.



# CAPÍTULO V

## 5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

### 5.1 Memoria Descriptiva y Justificativa

Previo a la investigación realizada, y a fin de plantear una posible solución a la problemática planteada, acerca del desconocimiento de los personajes que integran la Diablada Pillareña y su significado, y puesto a que la tergiversación cultural en las festividades populares patrimoniales, ha desencadenado una idea errónea en el turista asistente y una distorsión contextual generalizada llena de distracciones ajenas a la tradiciones, en donde se ha optado por elegir la ilustración digital, como principal recurso del diseño gráfico publicitario para comunicar de manera idónea la verdadera identidad de la festividad.

El presente proyecto está enfocado a desarrollar ilustraciones digitales de las caretas de la Diablada Pillareña para promover el reconocimiento colectivo de sus personajes tradicionales por parte de los asistentes a la fiesta popular dentro del territorio tungurahuese, generando piezas gráficas publicitarias que permitan apreciar las características representativas de las máscaras que utilizan los bailarines, añadiendo un texto complementario a manera de reseña informativa, que permita comunicar sus orígenes, la trascendencia histórica, y sus verdaderas connotaciones, tomando en cuenta las condiciones sociales y creencias religiosas que nutren a cada uno de estos personajes, para así tratar de captar la atención de los observadores en cuanto a la segmentación del público objetivo a quien está dirigido, este trabajo además, tiene como propósito aportar una identidad gráfica colectiva de la Diablada Pillareña con la representación de sus personajes como elementos parciales o totales integrados entre sí como una misma composición visual, ya que de esta manera se pretende perpetuar el reconocimiento de esta fiesta popular a través de las actuales y futuras generaciones, haciendo énfasis en el empoderamiento nacional de las costumbres autóctonas de nuestro Ecuador tan biodiverso y pluricultural.

## 5.2 Proyecto

### Tema:

“La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña”

### Objetivo General

Desarrollar ilustraciones digitales de las caretas de la Diablada Pillareña para el reconocimiento colectivo de sus personajes tradicionales por parte de los asistentes a la fiesta popular en la provincia de Tungurahua.

### Objetivos Específicos

- Crear piezas gráficas de las caretas tradicionales de la Diablada Pillareña mediante técnicas de ilustración digital.
- Describir el significado cultural y las características propias de cada personaje.
- Aplicar las piezas gráficas ilustradas en soportes y material publicitario como estrategia para difundir la culturalidad patrimonial de la festividad.

## 5.3 Referencias

Johnny Gavilanes “The Choto” Ilustrador de nacionalidad ecuatoriana, Diseñador gráfico, ilustrador vectorial, tatuador, muralista.



Imagen 15. Ilustración The Choto – Johnny Gavilanes

Fuente: [www.behance.net/johnny\\_gavilanes](http://www.behance.net/johnny_gavilanes)

Jesús Prado, Ilustrador de nacionalidad peruana, artista gráfico, editor y post productor, egresado de la carrera de Comunicación Audiovisual del IPP (Instituto Peruano de Publicidad).



Imagen 16. Ilustración G-sus – Jesús Prado

Fuente: [www.behance.net/g-susprado](http://www.behance.net/g-susprado)

#### 5.4 Descripción del proyecto

- **Brief del proyecto**

##### **Target**

Personas de 25 a 40 años, tungurahueses, de estrato social medio, medio bajo y bajo, de género masculino y femenino, de etnia mestiza, de estado civil indistinto y pertenecientes a la generación X y Millenials.

- **Segmentación de Mercado**

##### **Geográfico**

País: Ecuador

Región: Sierra Centro

Provincia: Tungurahua

Cantón: Píllaro

### **Demográfico**

Estrato social: Medio, Medio bajo y Bajo

Género: Masculino y Femenino

Etnia: Mestiza

Estado civil: Indistinto

Generación: X y Y (Millenials)

### **Psicográfico**

Individuos con interés en común por las fiestas populares tradicionales, con un rango de edad perteneciente a las generaciones X y (Millenials).

### **Comportamiento y Personalidad**

Público alegre de características festivas y grupales, con afinidad por el folclor y el turismo en otras ciudades, con atracción a las costumbres andinas, con gusto por las asistir a los desfiles de cada ciudad, por participar en los bailes populares, y disfrutar de la música tradicional ecuatoriana, aunque en su gran mayoría desconozcan el significado de la fiesta popular a la que asisten, pero que sin embargo conservan ese ímpetu por disfrutar de las tradiciones de pueblo.

### **Mensaje clave (Concept / Copy)**

La Diablada Pillareña, rendirle homenaje, es conocer sus personajes.

## Estilo y tono

La presente propuesta de diseño prevé aplicar un estilo de ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA con el uso de tecnologías informáticas para su interpretación digital con un tono FESTIVO y un enfoque INFORMATIVO - INFORMAL, debido a que, al tratarse de un festejo popular, la propuesta deberá demostrar dinamismo y lograr transmitir esa energía jovial y alegre para conectar con el target que en un inicio busca divertirse, pero al mismo tiempo puede informarse en medio de la algarabía propia de la fiesta.

## Estrategias Publicitarias

Tabla 17

*Planificación estratégica publicitaria*

<b>Pieza Gráfica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué?</li><li>• ¿Cómo?</li><li>• ¿Cuándo?</li><li>• ¿Dónde?</li></ul>
<b>Composición total</b> “Diablada Pillareña”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para avivar la fiesta y fomentar el reconocimiento generalizado de todos los personajes.</li><li>• Con post digitales y carteles impresos.</li><li>• De diciembre a enero y en los 6 días de festividad.</li><li>• En redes sociales y en los principales parques de los 8 cantones de la provincia de Tungurahua.</li></ul>
<b>Composiciones parciales o individuales de:</b> “El Diablo Pillareño” “La Pareja de Línea” “La Guaricha” “El Capariche” “El Chorizo”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para impulsar el reconocimiento individual del personaje.</li><li>• Con post digitales y material pop publicitario.</li><li>• (especificado en el apartado 5.4 Aplicaciones y soportes)</li><li>• De noviembre a enero (durante la festividad).</li><li>• En redes sociales y en los principales parques de los 8 cantones de la provincia de Tungurahua.</li></ul>
<b>Material Publicitario Impreso (souvenirs)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Distribución de mercadería aplicada para a fidelización con el público, en los sitios que se ha de realizar las activaciones o campañas. (Agendas, Stickers, gorras de cartón, llaveros, camisetas.)</li></ul>

- **Presupuesto**

Tabla 18  
*Presupuesto*

<i>Rubro</i>	<i>Detalle</i>	<i>Cant.</i>	<i>V. Unit.</i>	<i>V. Total</i>
Tecnología	PC Portátil ASUS ROG GL752VW	1	\$1500	\$1500
	Tableta Digitalizadora Wacom Bamboo	1	\$110	\$110
	Internet Fibra Óptica	1	\$40 c/mes	\$160 (4 meses)
	Micrófono corbatero	1	\$8	\$8
	Audífonos inalámbricos	1	\$12	\$12
Suministros de oficina	Hojas de papel bond	1 resma	\$3,50	\$3,50
	Libreta de dibujo	1	\$15	\$15
	Esferos	3	\$0,50	\$1,50
	Lápices	5	\$0,50	\$2,50
	borradores	2	\$0,35	\$0,70
Transporte & Alimentación	Movilización a la ciudad de Píllaro	3	\$25	\$ 75
<b>Total</b>				<b>1888,20</b>

**Contenido**

- Ilustración total o colectiva de todos los personajes
- Ilustraciones parciales o individuales de cada personaje
- Reseña informativa de cada personaje
- Aplicaciones digitales para post digitales y productos publicitarios

## **Cromática**

Dentro de la aplicación de colores en las composiciones digitales, principalmente se utilizó para los fondos o background una escala de tonalidades que combinen con cada personaje, es decir para El Diablo una gama tonos rojizos, para La Pareja de Línea una gama de tonos azulados, para La Guaricha una gama de tonos rosáceos, para El Chorizo una gama de tonos amarillentos y para El Capariche una gama de colores terrosos, en donde a todos se les adiciona un espacio de Negro que se degrada hasta llegar a la transparencia y sirve como mancha de color para el identificador del proyecto, y como colores propios de cada uno de los personajes se respetó en su totalidad las características originales de las caretas, es decir que en las caretas de malla, predomina el color piel, con su recubrimiento externos de color cian, mientras que para la careta de diablo, se conserva su color negro para la base y para el colorido de cada uno de los detalles se precisó una gama que por lo general en algunas caretas hacen alusión a la bandera del cantón con sus colores verde, amarillo y rojo, y finalmente para el personaje del payaso se utilizaron los colores blanco para su base y rojo y cian para sus complementos, además de los colores complementarios propios de un “payaso” que son los que se pueden observar en el arcoíris.

## Tipografía

Para la parte de la composición tipográfica se empleó las siguientes fuentes que se detallan a continuación con su respectivo mapa de caracteres:

CHI-TOWN NF

Fuente tipográfica principal utilizada en la jerarquización de Títulos.

Minúsculas no disponibles en esta fuente

**CHI-TOWN NF**  
**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

PLOM PRAENG y FRAGUA

Fuentes tipográficas secundarias utilizada en la jerarquización de Subtítulos y textos complementarios.

*Plom Praeng*  
*A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z*  
*a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z*  
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

*Fragua*  
*A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z*  
*a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z*  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**



## Información

El texto que se aplica en la reseña individual de los personajes, se tomara tal cual de la información redactada en el inciso 1.8.19, que detalla a cabalidad cada uno de los integrantes de la Diablada Pillareña y expone el significado y la actitud que expresan en la comparsa.

## Fichas técnicas interpretativas

Tabla 19

*Ficha técnica “El Diablo Pillareño”*


Personaje	“El Diablo <u>Pillareño</u> ”
Imagen	
Señas Particulares	Cuernos puntiagudos, nariz aguileña, ojos pequeños, cejas protuberantes, orejas exageradas y prominentes, mentón alargado con terminaciones cuernos pequeños
Elementos	Cornamentas de venado, toro y cabra. Coronilla multicolor de papel celofán.
Etnia / Estrato Social	Mestizo – Clase obrera
Predominancia cromática	Base en color negro, y detalles en colores rojo, amarillos, blanco, verde y naranja.

Tabla 20

Ficha técnica “La Pareja de Línea”


Personaje	“La Pareja de Línea”
<p><b>Imagen</b></p>	
<p><b>Señas Particulares</b></p>	<p>Color de piel (tez blanca), ojos claros.                      Hombre con bigote sintético bien peinado                      Mujer con pelo facial enrulado en el patilla.</p>
<p><b>Elementos</b></p>	<p>Caretas de malla metálica, pañuelos de seda elegantes                      Hombre con sombrero multicolor de ala doblada forrado de papel celofán                      Mujer con corona envuelta en un pañuelo de seda, y filos de lata como recubrimiento</p>
<p><b>Etnia / Estrato Social</b></p>	<p>Espanoles y Criollos – Clase alta</p>
<p><b>Predominancia cromática</b></p>	<p>Base en color piel en tonos claros, ojos color celestes y verdes, detalles del pelo castaño claro y rubio, labios y mejillas rojizas (sonrojados)</p>

Tabla 21  
 Ficha técnica “La Guaricha”


Personaje	“La Guaricha”
<p><b>Imagen</b></p>	
<p><b>Señas Particulares</b></p>	<p>Color de piel (tez entre blanca y trigueña), ojos claros. con pelo facial enrulado en el patillas.</p>
<p><b>Elementos</b></p>	<p>Caretas de malla metálica, pañuelo extravagante de seda envuelto en la cabeza, sombrero de ala media color oscuro para que sobresalgan sus detalles brillantes con un espejo redondo y cintas colgadas y fillos de lata como recubrimiento</p>
<p><b>Etnia / Estrato Social</b></p>	<p>Mestiza - Clase Media</p>
<p><b>Predominancia cromática</b></p>	<p>Base en color piel en tonos medios, ojos color celestes o verdes, detalles de pelo rubio o pelirrojo, labios y mejillas rojizas (sonrojados)</p>

Tabla 22

Ficha técnica “El Capariche”



Personaje	“El Capariche”
<p><b>Imagen</b></p>	
<p><b>Señas Particulares</b></p>	<p>Color de piel (tez trigueña), ojos oscuros. con bigote oscuro maltratado.</p>
<p><b>Elementos</b></p>	<p>Caretas de malla metálica, pañuelo de seda envuelto en la cabeza que combine con su poncho, sombrero de yeso, en ocasiones decorado con cintas, y fillos de lata como recubrimiento</p>
<p><b>Etnia / Estrato Social</b></p>	<p>Indígena - Clase Baja</p>
<p><b>Predominancia cromática</b></p>	<p>Base en color piel en tonos medios y oscuros, ojos color marrón, detalles de pelo color negro azabache y mejillas rojizas (sonrojados)</p>

Tabla 23  
 Ficha técnica “El Chorizo”

Personaje	“El Chorizo”
<p><b>Imagen</b></p>	
<p><b>Señas Particulares</b></p>	<p>Cara pintada de payaso, amplia sonrisa que denota su felicidad, ojos pequeños, cejas siempre alzadas connotando su picardía y jocosidad.</p>
<p><b>Elementos</b></p>	<p>Caretas de fibra de vidrio, pañuelo de seda muy colorido envuelto en la cabeza, sombrero bonete de confeti y papel celofán, cuellera de velos bastante escandalosa.</p>
<p><b>Etnia / Estrato Social</b></p>	<p>Mestizo - Clase Media</p>
<p><b>Predominancia cromática</b></p>	<p>Base en color blanco, ojos de color vistosos, nariz y boca en color rojo cejas oscuras y mejillas con formas azules, y detalles alegóricos en dorado y colores llamativos.</p>

- **Composiciones Digitales**

Composiciones totales y parciales de la “Diablada Pillareña”, piezas graficas finales, en las cuales se muestra en el anverso las ilustraciones de los personajes y en el reverso la información textual.



*Imagen 17. Composición Diablada Pillareña*

Pieza grafica complementaria con el texto de apoyo, que sirve como informativo, para promover la lectura y la participación con el público objetivo.



*“La Diablada Pillareña”*

Es una de las diversas expresiones culturales existentes dentro del Ecuador, representa la insurgencia de un pueblo transformada en una gran fiesta, en donde se escucha venir por cualquiera de los puntos cardinales una banda de pueblo entonando de manera instrumental sanjuanitos, tonadas, albazos y pasacalles, haciendo bailar al público expectante, es así que, uno a uno van apareciendo los personajes, siendo el Capariche, quién va primero en la partida, barriendo la calle y anunciando su llegada con frases jocosas en su peculiar voz modificada, acto seguido se observa el Cabecilla y su grupo de colaboradores, encargados de la organización, llevando el cartel como distintivo del nombre de su barrio, aquí también aparecen niños que ya son parte del folclore disfrazados de pequeños diablillos, que vienen secundados por los Diablos grandes, quienes al son de la banda, bailan, molestan pero también imponen miedo y respeto, ellos van abriéndose paso con su “boyero” o “fuate”, cuidando el espacio para bailar de Las Parejas de Línea, quienes con su sincronía y elegancia son la parte central de la comparsa, los Chorizos van saltando dando las lecciones al público, con sus frases satíricas, dejando ver a una multitud de Guarichas, quienes con gritos fuertes y botella en mano, van brindando a los asistentes un “carñito” o “un traguito” mientras van buscando al taita del guagua que llevan en brazos.

**DIABLADA PILLAREÑA**  
*rendirle homenaje, es conocer sus personajes...*

DIGITAL ART by LEONARDO HERNANDEZ SANCHEZ

Imagen 18. Composición Diablada Pillareña (Reseña)



Imagen 19. Composición "El Diablo de Pillaro"



Imagen 20. Composición "La pareja de Línea"





Imagen 21. Composición "La Guaricha"



Imagen 22. Composición "El Capariche"



Imagen 22. Composición “El Chorizo”

- Aplicaciones y soportes

Post digitales en formato vertical, adaptable para redes sociales de preferencia, el formato vertical se ha elegido en vista a que el scrolling que realiza en usuario hace que permanezca más tiempo en la publicación y por ende se puede captar mejor su atención.



Imagen 23. Post digitales para redes sociales

### **Carteles Colgantes**

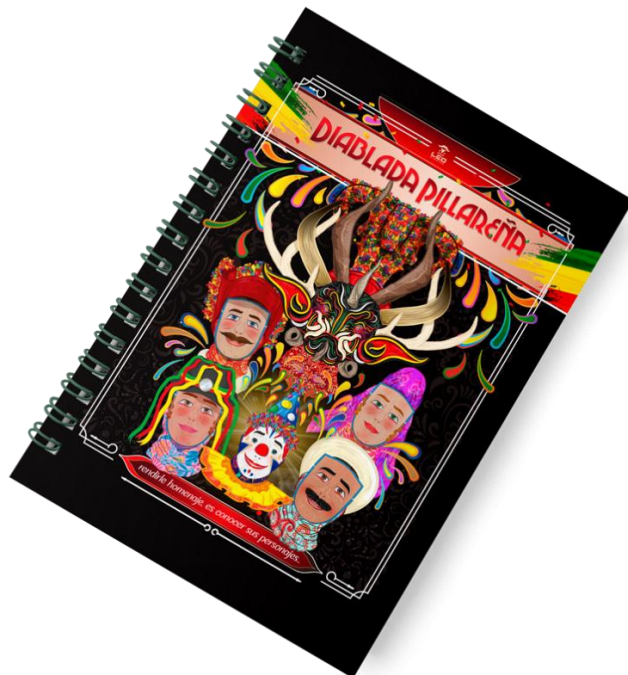
Su aplicación ha de realizarse en los postes aledaños a los parques centrales de las principales ciudades en los 8 cantones de la provincia de Tungurahua.



*Imagen 24. Cartelera colgante*

### **Agenda Publicitaria**

Artículo promocional de uso diario, para fidelización de la fiesta popular.



*Imagen 25. Agenda publicitaria*

## Stickers publicitarios

Sirven como pegatinas que se pueden obsequiar fácilmente a los transeúntes en los parques y a los asistentes en la fiesta grande de la Diablada Pillareña.



Imagen 26. Stickers

### **Gorra de Cartón**

Material de imprenta que sirve como una gorra improvisada para cubrirse del sol momentáneamente, es decir el tiempo que dura el desfile de las partidas o comparsas.



*Imagen 27. Gorra de cartón*

### **Llaveros Publicitarios Coleccionables**

Material promocional que sirve como souvenir, promoviendo al público a coleccionar los diferentes motivos y de esta manera hacer que se interesen por todos los personajes y su significado.



*Imagen 28. Llaveros coleccionables*

### **Camiseta Promocional**

Siempre será una buena opción dotar de indumentaria que se aplique en las campañas o activaciones de marca, ya que esta prenda sirve de distintivo y ayuda a empoderar al personal tanto interno como externo.



*Imagen 29. Camiseta promocional*

## BIBLIOGRAFÍA

- Adobe. (6 de noviembre de 2005). *Behance*. Obtenido de [www.behance.net](http://www.behance.net)
- Arteneo. (2 de agosto de 2016). *Blog de 3D, Ilustración, Diseño y más...* Obtenido de La Ilustración Digital, un Arte emergente: <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-digital-arte-emergente/>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Bogotá D.C., Colombia: Pearson Educación.
- Cegarra, J. (2012). *Metodología de la Investigación científica y tecnológica*. Madrid: Díaz de Santos.
- Congreso Nacional. (27 de marzo de 1998). Ley de Propiedad Intelectual. *Plenario de las Comisiones Legislativas*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- El Heraldo. (2 de enero de 2020). Diablada Pillareña y su repercusión económica. *El Heraldo*, pág. 1. Obtenido de <https://www.elheraldo.com.ec/diablada-pillarena-y-su-repercusion-economica/>
- El mundo del Concreto. (29 de octubre de 2017). *Exposición gráfica desde bocetos hasta trabajo final "Mama Negra" chibi style*. Obtenido de <https://www.facebook.com/301835499961295/photos/a.324399981038180/159277710883732/>
- Encalada, E. (30 de diciembre de 2017). La Diablada de Píllaro, un ícono turístico nacional. *El Comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/viajar/diablada-pillaro-icono-turistico-ecuatoriano.html>
- Gráfica. (25 de septiembre de 2012). *Gráfica*. Obtenido de Tendencias en diseño e ilustración: <https://graffica.info/tendencias-en-diseno-e-ilustracion/>
- INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Obtenido de Resultados del censo de población y vivienda en el Ecuador: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/tungurahua.pdf>



- Moreta, M. (septiembre de 2017). Caretas de la Diablada son parte del día a día de Píllaro. *Líderes*. Obtenido de <https://www.revistalideres.ec/lideres/caretas-diablada-pillaro-artesantias-cultura.html>
- Ramírez, Y. (2015). Las fiestas populares tradicionales, reflejo de la identidad cultural de las comunidades. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 2.
- Republica del Ecuador. (20 de octubre de 2008). Constitución de la República. Ecuador.
- The Adobe Stock Team. (16 de febrero de 2017). *Adobe Blog*. Obtenido de Exploramos la tendencia visual de enero: ilustración digital: <https://blog.adobe.com/es/publish/2017/02/16/exploramos-la-tendencia-visual-de-enero-ilustracion-digital#gs.hzlup3>
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

## ANEXOS

### Encuestas

Se adjunta captura de pantalla del formato responsive de la encuesta virtual adaptada al dispositivo móvil que fue realizada mediante la plataforma web Formularios de Google.

The image shows two side-by-side screenshots of a mobile Google Form titled "Encuesta 'Diablada Pillareña'". The form is displayed on a mobile device screen, with the status bar at the top showing the time as 02:20 and 100% battery. The URL in the address bar is docs.google.com/forms/d/e/1FAIp. The form content includes a header image of people in colorful costumes, a title, a description of the research project, the creator's email (ysmaelito89@gmail.com), and three questions with radio button options. The first question asks if the respondent recognizes a character and its cultural significance, accompanied by an image of a person in a red costume with a colorful headdress. The second question asks if the respondent knows the popular festival of Diablada Pillareña. The third question asks if the respondent considers digital illustration an appropriate advertising strategy for the festival. Each question has two options: "Si" (Yes) and "No". A red pencil icon is visible in the bottom right corner of each question box, indicating that the form is in edit mode. The bottom navigation bar of the mobile device is also visible.

02:20 docs.google.com/forms/d/e/1FAIp

Encuesta "Diablada Pillareña"

Instrumento de recolección de datos para el Proyecto de investigación: "La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña"

ysmaelito89@gmail.com (no se comparten) [Cambiar cuenta](#)

\*Obligatorio

¿Reconoce Usted a este personaje y conoce su significado cultural? \*

Si

No

¿Conoce Usted la fiesta popular de la Diablada Pillareña? \*

Si

No

¿Considera Usted que la ilustración digital puede ser una estrategia publicitaria idónea para la Diablada Pillareña? \*

Si

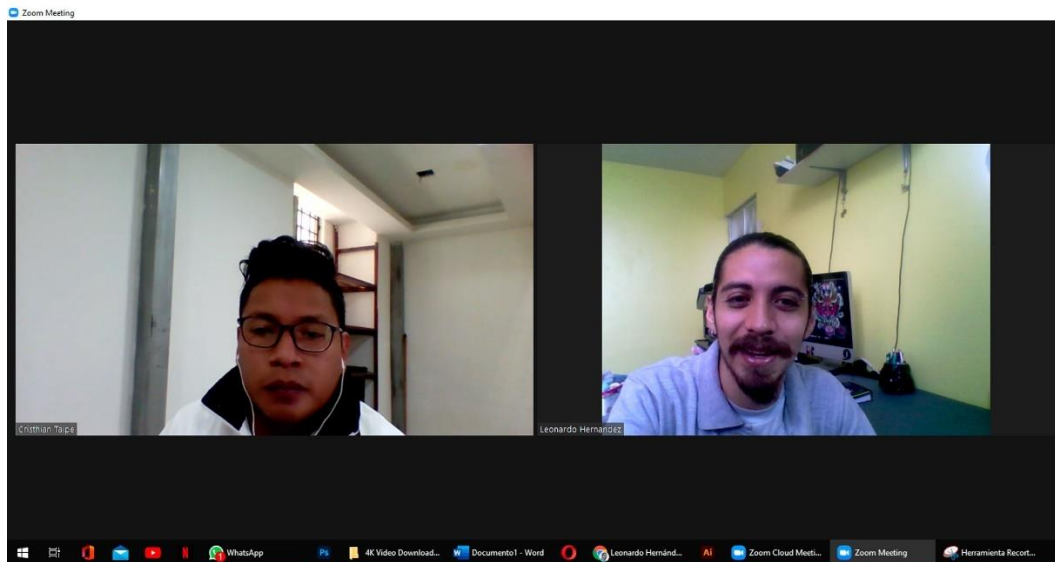
No

¿Sabe en qué fecha se realiza la

Imagen 30. Captura de pantalla Encuesta Diablada Pillareña

## Entrevistas

Se adjunta captura de pantalla tanto de la entrevista virtual realizada al Ing. Cristhian Taipe, en formato 16:9 pantalla ancha, suscitada el 28 de diciembre de 2021, a través de la plataforma ZOOM.



*Imagen 31.* Entrevista ilustrador Christian Taipe

### Respuestas de la entrevista realizada al Sr. Cristhian Taipe

#### **¿Cuáles son los beneficios de la ilustración digital en el campo de la publicidad?**

La ilustración lo que hace es tratar de contar algo, decir algo o enunciar o mencionar algo que las personas normalmente no lo van a hacer o dar detalles que por ejemplo una fotografía no podría explicarlo o adaptarse un poco más a un soporte, entonces yo considero que es muy importante el manejo adecuado porque a veces tu necesitas dependiendo el recurso gráfico, a veces un fotografía es mejor, una infografía puede ser mejor, pero si nos enfocamos en la ilustración debemos tomar en cuenta que tu manejas distintos públicos y el mismo estilo no le va a gustar a un público, el mismo estilo no le va a gustar a otro, por ejemplo, digamos yo me manejo un estilo Chibi Kawaii entonces ese es un estilo que para un rockero metalero no le va a gustar, en cambio sí me manejo un estilo ya un poco grunge un poco más fuerte ese en cambio ya sería un gusto de ellos pero perdería otro público; entonces la distinción de eso es tal vez encontrar un punto medio en el que los trazos no sean ni muy tiernos ni muy fuertes ni muy agresivos, que igual la gesticulación sea importante, que la manera en la que el personaje se encuentre, la mirada del personaje es bastante importante, en

este punto por ejemplo si hablamos de máscaras sería la expresión por ejemplo la máscara me da fuerza, me da energía tendríamos que irnos por ese lado, entonces en cuanto a la publicidad lo que necesita en esta parte es que la ilustración tome parte es decir se vuelva el eje principal de esta composición mientras que por ejemplo si ya tengo una ilustración bastante compleja o una ilustración que ya sea el punto focal tendríamos que tener en cuenta otro tipo de cosas como la tipografía ya debería ser una tipografía sans serif ya debería ser una tipografía palo seco no debería exceder dos tipografías, debería tener una malla de construcción donde 50 % sea la imagen y 50% sea el texto o algo así entonces esta construcción gráfica es lo que nos permite equilibrar la ilustración en base a la publicidad igual para poder verla a distintos tamaños a distintas medidas depende a lo que se quiera ocupar; entonces la ilustración puede convertirse tanto a favor como en contra porque; puede ser a favor si digamos que al público le gusta a quien me estoy dirigiendo le gusta y puede irse en contra de la misma manera si no le gusta el estilo si no le gusta ese tipo de cosas si por ejemplo algunos dices no ósea hubiera ocupado fotografía en vez de que el ilustrador se hubiera matado haciendo, pero en cambio la idea de la publicidad sería que eso se pueda adaptar a otros soportes o lo que te comento se pueda volver a un color, una tinta, dos tintas, monocromo, positivo, negativo, cosa que con la fotografía tratar de hacer una cuatricromía es super complicado entonces si mi idea es volverle un buff, una bufanda. una manilla, volverle un tatuaje sólo en líneas incluso, entonces, lo más adecuado sería eso, imagínate llegar al punto que tu generas una ilustración y que las personas se tatúen esa ilustración tuya, eso ya es increíble, entonces pensando dentro de todo eso se maneja igual en base a que soportes van a estar sobre que formatos va a estar, va a ser digital, va a ser impreso se toma bastante en cuenta ese tipo de cosas. Como parte de la publicidad sería eso no, tomar en cuenta todos los factores externos que van a atacar prácticamente a tu trabajo.

### **¿Qué elementos recomendaría utilizar para las composiciones digitales?**

Elementos básicos de diseño punto, línea, plano, esos como te digo si el proyecto va enfocado a volverle en formatos pequeños digamos en un esfero, en un lápiz, en una taza a un color de ley necesito que se utilicen los elementos básicos del diseño como es el punto y la línea entonces estos elementos podríamos ocuparlos para un color, dos colores, en cambio el plano ya sería para un full color por ejemplo para una camiseta, para ir ya pensando en la parte de merchandising, como parte de la identidad sería lo

óptimo utilizarlo a la manera más visible sin tanta línea de trama, por ejemplo, entonces podríamos ocupar elementos como son la sombra, contraste, línea, luz pero tendría que tener la variante siempre para ser adaptado en soportes pequeños en algo un poco que se pueda utilizar porque la idea de que tu generes un proyecto con una identidad de un producto específico como la Diablada Pillareña, en Riobamba sería el pase del niño, por ejemplo ese tipo de cosas ellos necesitan que se replique.

Si es un punto bastante fuerte en eso, como elemento principal sería el alto contraste, te ayuda bastante a sacar las figuras del fondo, sacar la tipografía del fondo utilizar colores oscuros de fondo algo más claro al frente, pero no utilizar digamos elementos que necesiten de un fondo oscuro, digamos el querer hacer fuego por ejemplo, hacer ilustración tipo fuego tipo llamas, tú sabes que para que eso sea visible necesitas un fondo negro pero si tú le vas a utilizar en una camiseta blanca que es lo más barato para imprimir se te va a perder totalmente, entonces, siempre pensar en todos los soportes, en base al soporte que tú vas a manejarte la composición va a estar bien.

### **¿Qué técnicas recomendaría para el desarrollo de las ilustraciones digitales?**

Bueno, dentro de programas que manejo yo para ilustración he utilizado Photoshop, Illustrator, utilice un poco un programa que vino con la Wacom no me acuerdo como se llama, entonces, yo por la afinidad que tengo con el programa utilizo vectores y por la facilidad que me da de volverlo pequeño, grande y mover ciertos elementos sin la necesidad que se deforme y eso no pasa en pixeles y en cambio sí ocupo pixeles se me complica un poco el querer cambiar el stroke o querer separar los elementos por ejemplo si quiero sacar solo el delineado el proceso de inking, o sea si yo le voy a quitar el entintado de ley voy a necesitar que los vectores se puedan salir y no que me termine deformando la ilustración como pasa a veces ahí, yo por experiencia o por mi afinidad con el programa utilizaría Illustrator y para poder separar ese tipo de cosas y elementos de la misma manera.

### **¿Qué características son importantes destacar al momento de ilustrar personajes?**

Para tu generar un personaje con ilustración necesitas primero determinar cuáles son los elementos que llaman la atención principalmente, por ejemplo, si es un personaje

un vocero necesitas que su boca que su sonrisa que sus ojos sean amigables y si tú en este caso vas a generar los de los diablos de Píllaro sus gestos su ceja el entrecejo los ojos los cachos sus terminados que sean óptimos para poder utilizarlos en cualquier formato entonces una de las partes que se tomaría en cuenta para la Ilustración sería los ojos y el gesto de la boca esos serían los rasgos más importantes, entonces ya hablando en la producción, sí yo género unos ojos y un entrecejo bastante marcado podría ocupar en soportes horizontales o lineales No necesariamente ocupando todo el rostro sino sólo la mirada esos podrían ser elementos fuertes que se pueden destacar.

### **¿Qué estilos serían los más adaptables a las ilustraciones de personajes?**

Yo me iría prácticamente por un estilo similar a Don Motta o Víctor Vergara o incluso por el ecuatoriano Viscera Vicarius, porque si nos vamos al estilo de Don Choto él es y muy bueno, pero es muy marcado, o es como que si me pidieras que haga mi estilo, yo te dejarías manchas por todo lado porque a mí me gusta, pero en cambio tal vez no lo vas a poder replicar en un elemento más simple o más lineal pero si nos vamos al trazo de Viscera JuanFer es muy limpio es muy bueno, también el colombiano Víctor Vergara como te comento que está como VC comics y tiene un estilo muy bueno es uno de los referentes míos utilizaría el estilo de Don mota por su cromática el arma un proyecto de Catrinas en México un personaje genérico en ese país, Pero si ya entiendes el estilo de él vas a saber quién lo ilustra a simple vista, entonces por esos estilos yo me iría, que es vectorial con trazos limpios, más pulidos, sin nada de trama porque los colores son lo que reemplazan eso.

### **¿Cree usted que los personajes de la Diablada Pillareña deberían ser promocionados con métodos alternativos como la ilustración digital?**

Cualquier cosa que puedas promocionarle de cualquier forma, va a funcionar, siempre y cuando tengas en cuenta que para algunos es solo es una fiesta y para otros puede ser una tradición, entonces tú tienes que saber qué para las personas que es tradición no les va a gustar un ilustración burda o realizada así no más, entonces si se trata de promocionar se lo promociona como bien se pueda hacerlo, dependiendo tu habilidad pero si en vez de que resalte lo vas a hacer mal, o va a terminar denigrando este tipo de celebraciones no creo que sería óptimo utilizar la Ilustración, pero en base a la experiencia y el trabajo que se realiza si sería directamente por la ilustración.

### **¿Considera necesaria una descripción con un texto adicional para cada ilustración?**

En cuanto el texto me pareció bastante interesante poner en la parte de atrás una reseña, pero si ahora las ilustraciones requieren una información bastante grande se debería pensar en otro tipo de soporte tal vez con animaciones y un texto pequeño porque por ejemplo yo lo único que sé de la diablada es que es una fiesta y me gustaría tener un trasfondo de eso, y saber más del porque empezaron las caretas, el significado. Pero si se puede incluir el texto sin que sea muy invasivo y respete la armonía gráfica con la que estás trabajando, la composición o el contraste y que no se interponga con el contenido podría funcionar como pieza publicitaria.

### **¿Qué tipo de cromática utiliza usted en sus ilustraciones?**

En lo que habíamos visto ya hablado tendríamos que tener un color base una sombra una luz tal vez pero hay un detalle que no involucre la utilización de otros soportes o fondos oscuros para que se vea el fuego y de pronto con trazos muy gruesos que compliquen Entonces en cuanto a la cromática no soy partidario de utilizar el trazo en color negro particularmente porque me gustaría que si la máscara es color roja la línea sea un vino en un 80% por preferencia propia más que nada por las líneas negras le roban color a las demás cosas

Quién cuestiona cromática me iría por colores que principalmente no cambien en pantalla o en impresión que no sean muy RGB ni muy CMYK, porque a veces los productos de merchandising digitalmente se ven espectaculares pero cuando ya los tienes en físico los colores no son como los anunciaron tal vez los colores no llegan al tono real, especialmente pasa eso en los colores neón o fosforescente, yo evitaría bastante esos tonos y los colores pasteles, es decir utilizaría colores puros, me quedaría entre el 20 y el 70% dentro del espectro de color.

### **¿Qué se puede aportar a manera de tip o consejo para la ilustración digital?**

En la parte operativa y técnica sería el manejo de capas para poder diferenciar, ocupar, cambiar, también establecer paletas que no se alteren, que no lleguen a tonos que se pierdan y que se puedan llegar a los tonos de impresión.

No ocupar recursos que requieren de otros elementos para sobresalir, como por ejemplo fuego, brillos, destellos. Como recomendación que los trazos sean más limpios pensar siempre que esto puede ser para un cliente y mucho más si es para una fiesta de una ciudad que significa una colectividad ya no tanto a gusto personal, ya que incluso puedes llegar a tener réplicas o a su vez poder ser un gran referente.

Las texturas no las recomiendo porque al final cuando estas se ven en un tamaño pequeño, se convierten en una sola masa y lo único que hacen es ralentizar al trabajo y le come a la RAM de la computadora.

Por ejemplo, ya nunca utilizó pinceles de rasgado, ni pinceles de tinta, tengo pinceles que les creo yo mismo y simplemente son elipses con las puntas redondeadas y nada más el resto de referentes igual hacen lo mismo y no tienen nada de extravagante y en los fondos se puede ocupar a manera de patrón el entintado simulando un mosaico siempre y cuando no choque con ilustración principal evitando que el background llame más la atención que la misma ilustración.

Y si se va a ocupar texto, requiero que el contraste sea alto con fondos planos, tal vez degradados suaves, sin muchas texturas y que el elemento focal sea mi ilustración.

Del mismo modo, se adjunta captura del fotograma del video de la entrevista presencial realizada al Sr. Ángel Velasco el 5 de diciembre de 2021, en su propio taller ubicado en la ciudad de Píllaro – Tungurahua.



*Imagen 32. Entrevista artesano Ángel Velasco*



## **Respuestas de la entrevista realizada al Sr. Ángel Velasco**

### **¿Podría comentar acerca del origen de la Diablada Pillareña?**

O sea el origen prácticamente a la edad que yo tengo no he conocido a los primeros diablos sino más o menos unos comentarios en el municipio en el departamento de cultura y todo lo que dicen es que a raíz que han tenido a la gente esclavizada aquí en Píllaro han sabido dar vacaciones los españoles del primero al seis de enero por la temporada de inocentes, entonces los trabajadores y la gente que sabido vivir esclavizada prácticamente se han vestido de diablos para poderse liberar de esa esclavitud y el yugo español, pero en ese entonces no se sabe qué caretas serían y solo han sabido bailar para desquitarse de la esclavitud que han tenido durante años.

Existe otra versión que en la parroquia Marcos Espinel y el caserío Tunguipamba, en este caso la parroquia y el barrio serían los fundadores de la Diablada Pillareña porque según comentan los mayores, que los jóvenes de la parroquia Marcos Espinel han sabido ir a enamorar a las chicas de Tunguipamba y por ahí los jóvenes celosos para que los otros no vayan a quitarles las chicas se han disfrazado de diablos para ahuyentar a los jóvenes que han sabido ir de intrusos.

Esas son las dos versiones que conozco, pero a ciencia cierta no sabría decirle cuál es la verídica porque esto de la diablada ya viene desde hace años.

Y antiguamente yo cuando era niño y ya tenía uso de razón sabían decir vamos a ver a los inocentes ya después poco a poco se fue modernizando cuando tenía unos 10 o 12 años sabían decir vamos a ver a los disfrazados y ahí sí eran los propios diablos porque inclusive hasta yo tenía miedo porque se daban unas “garrotizas” en la esquina del parque y como no había policías ni nada cada quién hacía lo que quería es decir hacían diabluras. Bueno hasta ahora uno que otro diablos y utiliza el ají, pero antiguamente era todo diablo y por eso se daban las broncas con la gente que observaba a pesar de que no había tanto turista ya que solo eran del cantón nomás, que sabían estar bonito viendo y venía el diablo y le metía el ají, entonces en vez de meter en la

boca el ají topaba por la cara o a veces hasta en los ojos en ahí venían las peleas, ya le veían qué diablo era y en la siguiente vuelta le buscaban para pegar.

Pero a raíz de que le declaran patrimonio todo viene a culturizarse y ya no se ve estas cosas, inclusive con el señor Patricio Carrera, de Marcos Espinel andábamos a bailar todo lo que es la provincia, ya cuando me crie yo comencé a bailar, el primer año alquilé la careta y ya para el próximo año como ya me gustó, yo no sabía cómo hacían, no sabía ni que han sido de utilizar molde y dije no ha de ser duro de hacer y me puse a elaborar una; y yo decía, ¿en qué le hago? ¿cómo harán? hasta que por ahí me ya vino una idea, ocupe un balón que ya no estaba redondo, era semilargo, entonces dije aquí le hago y si me salió, hasta cuándo me decían en dónde compraste la careta y yo tenía recelo de decir que yo hice, porque le veía más o menos, y pensé que me iban a hablar, y ya después unos amigos por ahí me dicen que les venda la careta, entonces le vendí; ya para el siguiente año hice otra careta para mí y otra para vender y entre tantas conversas de cuándo sabíamos ir a tomar yo les escuchaba que decían tu molde ha sido bonito y desde ahí me puse hacer en moldes, pero no sabía cómo hacer, el primero fue tallado en madera pero no le termine de hacer, pasaron algunas semanas y no me salía, hasta que me vino otra idea, y dije le voy a hacer en una de las piedras de cangahua, qué es más dura que el barro, y ya ahí me salió más fácil, aunque no me salió tan bien pero logré hacer las primeras caretas y fue ese mí inicio para empezar a bailar y hacer las caretas.

Y como ya bailábamos dentro del cantón y en la provincia ya nos conocían y hace años en el cantón Pelileo fuimos a un desfile, en dónde nos hicieron una entrevista y nos preguntaron ¿de qué barrio son?, porque han pensado que éramos de ahí mismo, y la señorita que me entrevistó no ha sabido que los diablos existen aquí en Píllaro entonces ahí me viene esta frase a mí en decir que la diablada es pillareña, entonces ahí fue cuando empezó a tomar fuerza el nombre de Diablada Pillareña, entonces el señor Patricio Carrera y quién les habla fuimos los que iniciamos con este nombre, y ya cuando le nombraron patrimonio cultural se quedó con este nombre y ahora ya es conocida en todo el mundo inclusive ahora tal punto que la identidad de Píllaro es la Diablada.

Cuando fui joven tuve que salir del cantón y me fui a vivir en la provincia de Orellana y me preguntaban ¿de dónde era? yo les mencionaba que del cantón Píllaro me decían, ¿y eso dónde queda? porque más bien le habían conocido a Puellaró qué queda por Quito.

Pero ahora con la diablada que ya es la identidad de la ciudad, ahora le dicen, ¿de dónde eres, de Píllaro? ¡Ah! de la Tierra de los diablos, que hasta la familia que tengo por el extranjero me dicen que la diablada es una fiebre por allá.

### **¿Qué personajes integran la Diablada Pillareña, a quienes representan cada uno de ellos?**

Dentro de lo que es la Diablada Pillareña hay cuatro personajes, pero antiguamente había otros que ya se han suprimido, Entonces como elemento principal tenemos a los Diablos de ahí vienen las Parejas de línea, el Capariche y la Guaricha o Carishina.

Por ejemplo, el diablo como personaje principal el Baila como quiere al son de la banda, jode a la gente y hace diabluras como dice la palabra Diablo, y este representa a los esclavos y a la gente oprimida.

Las parejas de líneas representan a los españoles por eso se visten elegantemente el hombre con pantalón negro camisa blanca el sombrero con papel brillante la mujer así mismo con el vestido plisado elegante y con corona entonces representan a la clase alta y dominante.

El Capariche es el personaje que barre la calle y abre campo, ya que antiguamente utilizaban ortiga y espinos en las escobas, entonces en el momento que aparecía la gente para que no les ortiguen o le lastimen los pies, solitos se abrían para dar espacio a la gente que baila, porque la gente es necia y se aglomera mucho, ya que por más que el diablo les hacía para atrás no daban espacio.

Y el otro personaje es la Guaricha o Carishina que según la historia dicen que es una mujer que ha llegado a tener un niño en su pasado, pero no saben cuál es el papá de su

hijo por eso anda bailando por ahí amarcado a un muñeco con el que molesta a uno y a otro simbolizando la búsqueda del padre de su hijo.

Entonces eso serían los personajes que hasta ahora están, aunque antiguamente en el caserío Tunguipamba salía el oso y el cazador con su escopeta, también había unos personajes que eran los boxeadores y la gente les tenía mucho más miedo a estos personajes porque mientras estaba la gente amontonada, se hacían los que peleaban esquivando los puñetazos, para a propósito darle a la persona que estaba detrás en el público, pero esos personajes ya no hay ahora.

### **¿Cuáles son los elementos más representativos que llevan los personajes de la Diablada Pillareña?**

Los elementos de cada uno de los personajes son los siguientes, por ejemplo, el diablo lo principal que debe tener es la coronilla el fute y el traje con sus zapatillas, guantes y medias color carne, aunque antiguamente eran polines, pero ahora también el diablo ocupa peluca, pero antiguamente solo era la coronilla.

La Pareja de Línea son el hombre con pantalón negro camisa blanca, lleva un sombrero forrado con papel celofán, la careta de alambre, asimismo sus guantes blancos y un pañuelo blanco, la mujer lo mismo con un vestido plisado que sea elegante con medias color carne, guantes blancos un pañuelo blanco, la careta de malla y encima de su corona un pañuelo para que se vea más alta, estos pañuelos combinados con el vestido son los que le dan el colorido.

La guaricha lleva una careta de malla con un sombrero, adornado de cintas y con un espejo al frente, asimismo lleva un látigo en la mano, pero ahora más bien llevan una botella de licor para brindar a la gente que está espectando, de la misma manera medias color carne y una muñeca que es su elemento principal.

El Capariche lleva un sombrero color blanco, un poncho color rojo con una faja andina, pantalón blanco y alpargatas o zapatillas y lo principal es su escoba.

Estos serían los elementos principales que llevan los actores de la comparsa de la diablada.

**¿Cree que el público reconoce a todos los personajes que participan en la fiesta?  
y ¿Que consideraría que hace falta para que se los identifique de mejor manera?**

Dentro de esto la gente no tiene tan claro el reconocimiento de los nombres, o lo que representa el personaje en sí que están viendo, por ejemplo, la gente de Píllaro si lo reconoce, pero como esto es a nivel mundial y hay mucho turista y ellos no saben cuál es el personaje que está al frente entonces tratan de averiguar. Yo consideraría que dentro de esto debería haber mucha más difusión y propaganda, yo qué sé, poner algunas pancartas a la altura del parque con su personaje y su significado conjuntamente con el departamento de cultura del municipio que ya ha comenzado hacer esta difusión. tratando de dar información para que la gente esté enterada, inclusive con panfletos en forma de máscara que tiene información al otro lado, entonces tiene el dibujo de quien participa en la diablada y cuál es su significado, su nombre y todo lo relevante en cuanto al personaje, entonces el municipio ya está a cargo de eso, sin embargo, debería haber mucha más difusión ahora incluso con las redes sociales y el internet.

**¿Le parece útil que el turista pueda llevarse algún tipo de recuerdo esta fiesta popular?**

En esta parte el turista viene justamente para ver y llevarse algo de la diablada, a este taller han llegado muchos turistas extranjeros y nacionales y piden llevarse algo referente, entonces el pueblo pillareño debería tener mucha más difusión y recuerdos que obsequiar y la autoridad a nivel local debería ampliar el turismo.

**Y finalmente, ¿qué significa para usted la Diablada Pillareña y que siente al ser un embajador de su patrimonio y cultura?**

Es un gusto grande que los antiguos hayan hecho esto, para uno poder disfrutar, todo lo que a veces uno se está estresado todo el año laborando o trabajando en cualquier actividad y que uno se espera con ansias al primero de enero para disfrutar bailando, así que el significado simplemente sería el gusto más grande que uno tiene por bailar de diablo.

## Focus Group

Se adjunta captura de pantalla de la videollamada realizada a través de la plataforma WhatsApp el día 10 de diciembre del año 2021, contando con la presencia virtual del Sr. Milton Pullupaxi artesano representante del taller de arte y cultura “Piketeros”, el Sr. Ítalo Espín, Artista plástico representante de la casa museo “El Pacto”, el Sr. Fabián Ramírez artesano representante del taller “Puka Ñawi” Art Mask, el Sr. Marco Cailamara artesano del taller de arte “Kusulunku” y el Sr. Paul Sangucho artesano independiente, contando también con la asistencia del Sr. Fernando Endara, Licenciado en Comunicación Social, representante del colectivo Minga cultural.

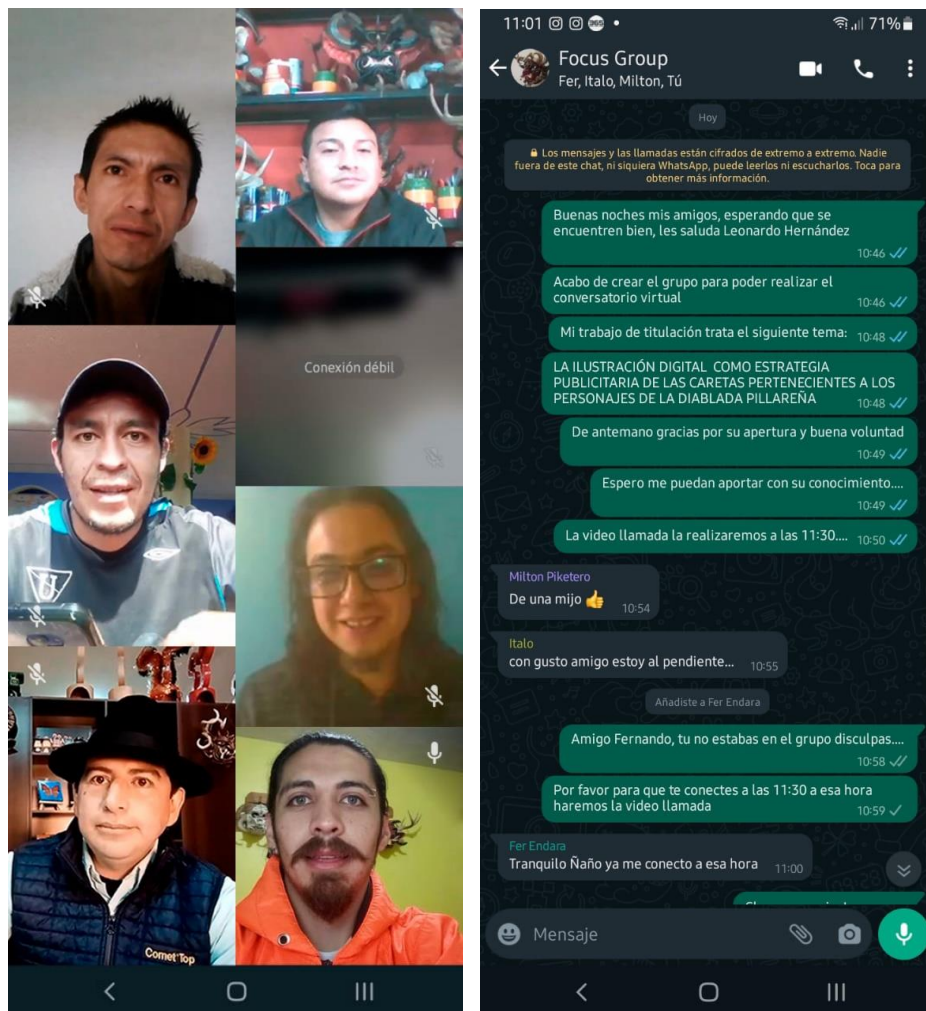
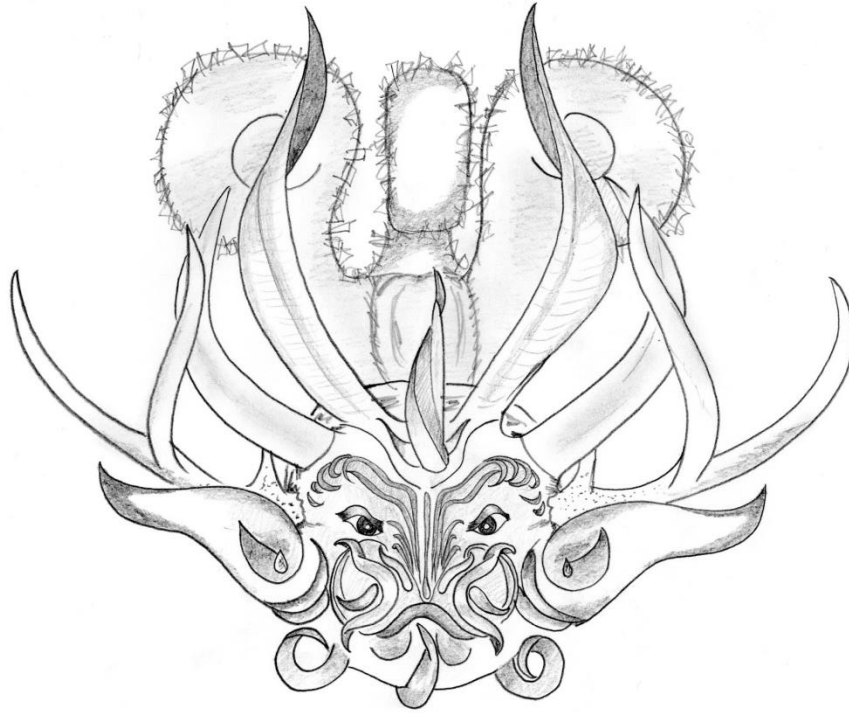


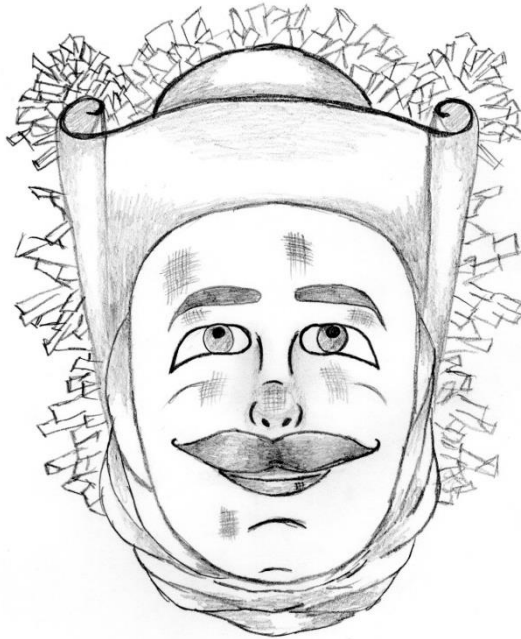
Imagen 33. Capturas de Pantallas Focus Group

## Proceso de Bocetaje

Para los bocetos previos realizados se utilizó la técnica del lápiz de grafito, con lo cual se realizó bocetos individuales de cada personaje de la Diablada Pillareña



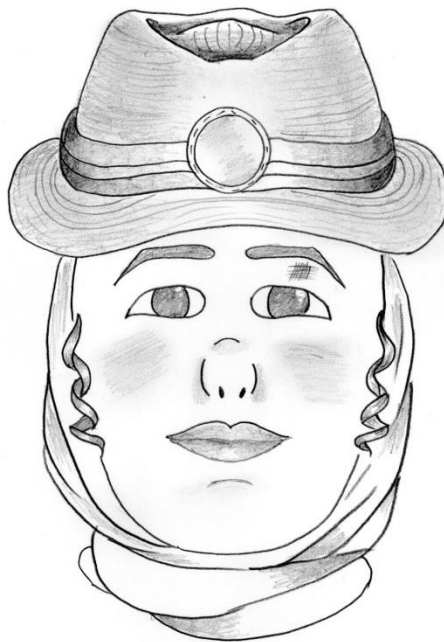
*Imagen 34. Boceto Diablo Pillareño*



*Imagen 35. Boceto Pareja de Línea (Hombre)*

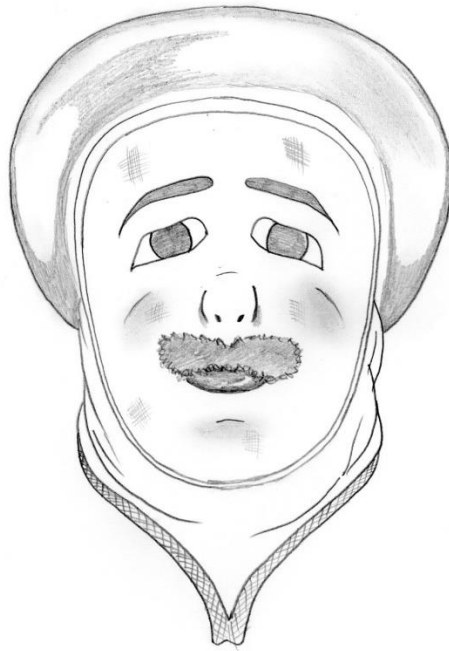


*Imagen 36. Boceto Pareja de Línea (Mujer)*



*Imagen 37. Boceto Guaricha*





*Imagen 38. Boceto Capariche*



*Imagen 39. Boceto Chorizo*

## Proceso de Ilustración Digital



Imagen 40. Composición digital en Adobe Illustrator

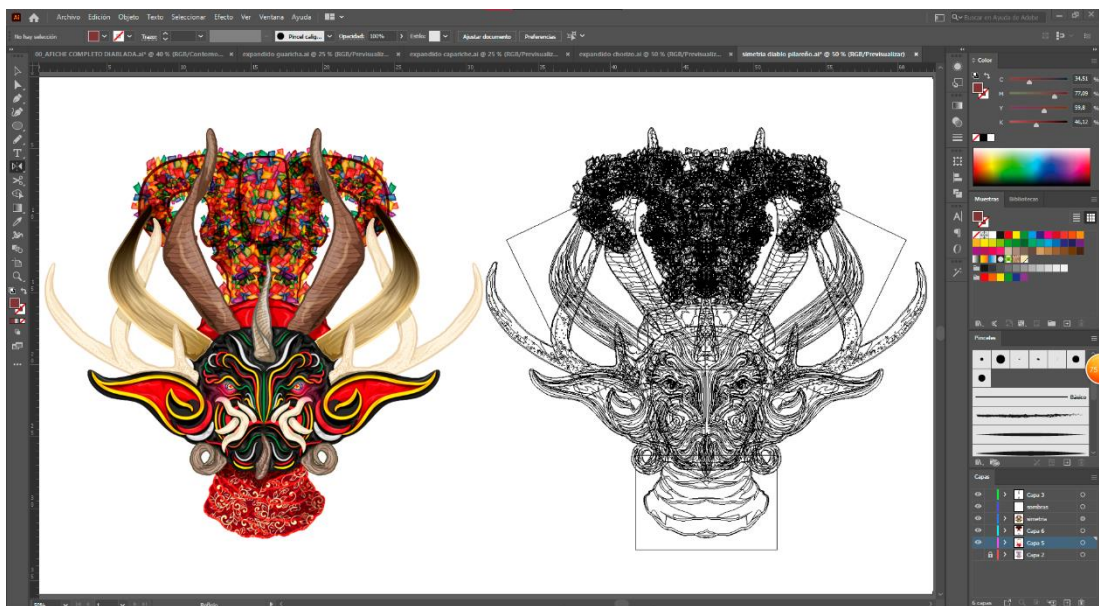


Imagen 41. Composición vectorial en contornos

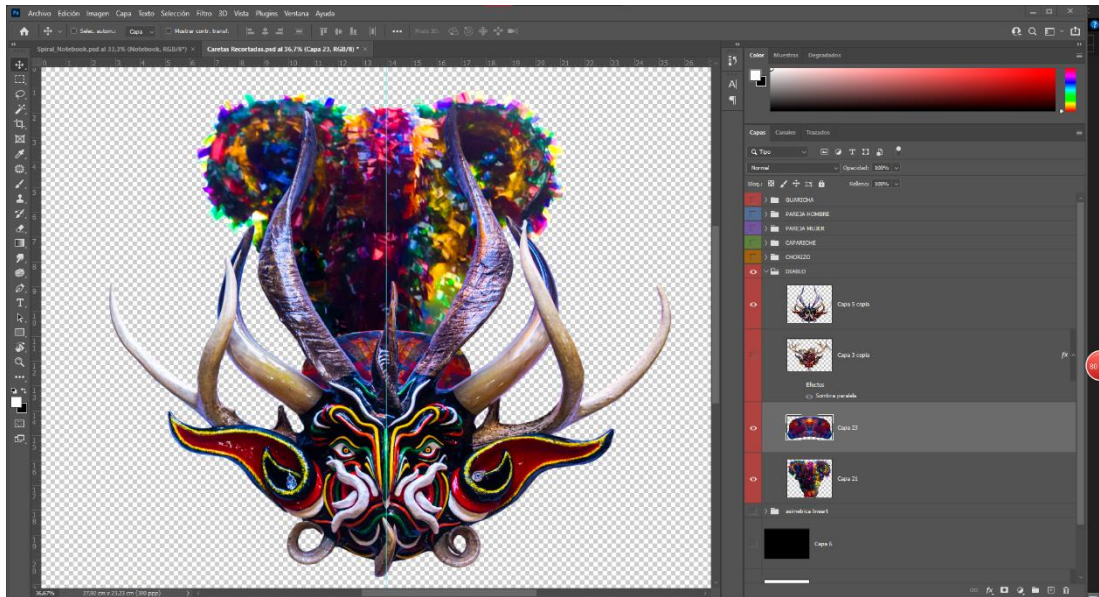


Imagen 42. Fotomanipulación de las caretas Adobe Photoshop

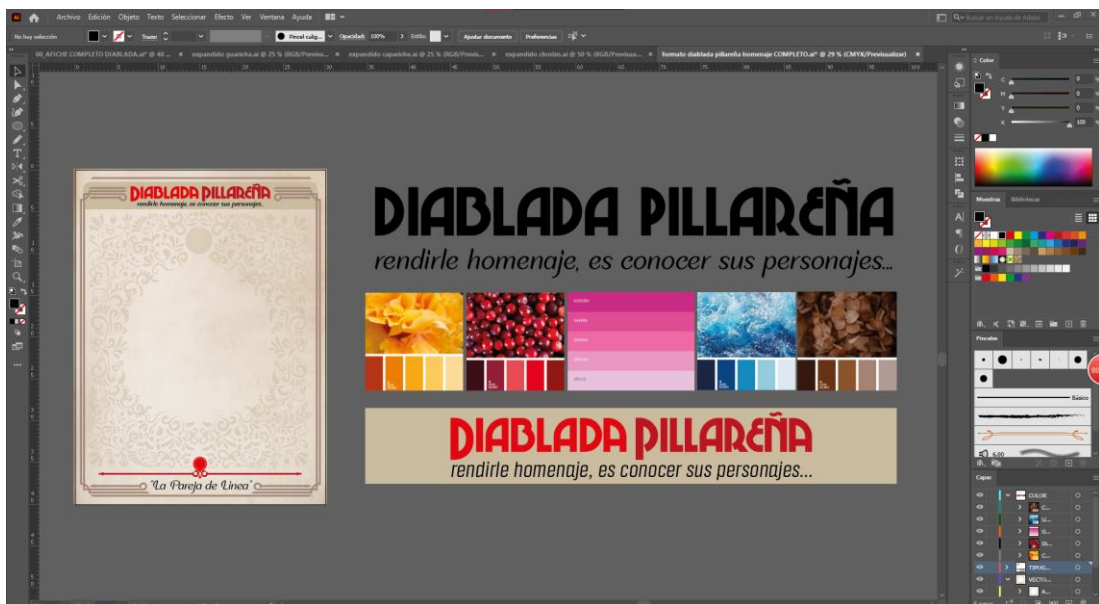


Imagen 43. Composición tipográfica y Moodboard