

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Arquitecta de Interiores

“Estudio Semiótico de la Indumentaria del Diablo Pillareño y su aplicación en el Diseño Interior de espacios turísticos”

Autora: Paucar Enríquez Cecilia Nataly

Tutor: Ing. Viteri Medina Galo Alejandro

Ambato – Ecuador
Septiembre, 2021

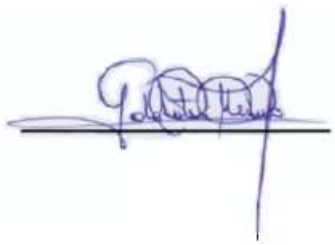
CERTIFICADO DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

"**Estudio Semiótico de la Indumentaria del Diablo Pillareño y su aplicación en el Diseño Interior de espacios turísticos**" de la alumna Paucar Enríquez Cecilia Nataly, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos 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, septiembre, 2021

EL TUTOR



Galo Alejandro Viteri Medina

C.C. 0502256134

AUTORÍA DEL TRABAJO DEL TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **"ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO Y SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS"** como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, septiembre, 2021

LA AUTORA



.....

Cecilia Nataly Paucar Enríquez

C.C: 180461090 - 3

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Técnico, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, septiembre, 2021.

LA AUTORA

.....

Cecilia Nataly Paucar Enríquez

C.C: 180461090 - 3

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **"ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO Y SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS"** de Cecilia Nataly Paucar Enríquez, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, septiembre, 2021

Para constancia firman

_____

Nombres y Apellidos
PRESIDENTE

_____	_____
NOMBRES Y APELLIDOS	NOMBRES Y APELLIDOS
MIEMBRO CALIFICADOR	MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A quienes la vida me dieron
y la llenaron de felicidad
a ellos que en mi niñez jugaron
y velaron por mi bienestar.

A mis padres, mi amor y respeto
por su apoyo incondicional
a ellos por compartir mis sueños
y ayudarme a hacerlos realidad.

A mi complemento,
más bien mi otra mitad
aquel que con amor y paciencia
mi vida sabe guiar.

Al hombre que tengo a mi lado
a quien miro al despertar
aquel a quien amo y admiro
por su empatía con los demás.

Al mayor regalo del mundo
que Dios me pudo brindar
al ser más inocente y bello
que en mi vientre pude albergar.

A la niña, luz de mis ojos
por quien me vuelvo a levantar
a mi hija mi mayor tesoro
la dueña de mi caminar.

A los seres que más amo
y hacen cada día especial
a ustedes mi familia
mi columna vertebral.

Nataly Paucar Enríquez.

AGRADECIMIENTO

A los docentes comprometidos
dispuestos a enseñar
transmitiendo sus conocimientos
sin envidia profesional.

A quienes con sabiduría
nos supieron demostrar
el valor más grande
el respeto por los demás.

Aquellos docentes amigos
que me ayudaron a continuar
siendo los guías correctos
para esta meta alcanzar.

A los amigos que encontré
en este largo caminar
aquellos que con el tiempo
llegaron a ser parte de mi hogar

A ustedes con quienes comprendí
el valor de la amistad
acompañándonos en todo momento
incluso en la adversidad.

También voy a mencionar
a quienes me quisieron derrotar
pues ahora les puedo demostrar
que su egoísmo y maldad
me llenaron de fortaleza y seguridad

Hoy culmina esta etapa
y voy a celebrar
ahora un nuevo camino
está listo para comenzar.

Nataly Paucar Enríquez.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA i
CERTIFICADO DEL TUTOR ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DEL TITULACIÓN iii
DERECHOS DE AUTOR iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE GENERAL viii
RESUMEN EJECUTIVO xiii
ABSTRACT xiv
INDRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema 2
1.2 Planteamiento del problema 2
1.2.1 Contextualización 2
1.2.2 Árbol de problemas 5
1.3 Justificación 6
1.4 Objetivos 7
1.4.1 Objetivo General 7
1.4.2 Objetivos Específicos 7
1.5 Antecedentes de la investigación 7
1.6 Fundamentación 10
Fundamentación Legal 10
Fundamentación Filosófica 17
1.7 Categorías fundamentales 18
1.7.1 Redes conceptuales 19
1.7.2 Fundamentación teórica 22

Variable Independiente 22
Estudio Semiótico de la Indumentaria del Diablo Pillareño 22
Semiosfera 25
Cultura Popular 26
Semiótica según Umberto Eco 28
El Signo como elemento de Significación 31
Connotación 33
Denotación 34
La Cultura como sistema de Signos 34
Semiótica según Ferdinand de Saussure 35
Signo Lingüístico 36
Significado, Significante 39
Semiótica según Charles Peirce 41
Signo 43
Objeto 44
Interpretante 45
Semiótica según Luri Lotman 45
Sistema Modelizante 47
Interacción Cultural 48
Carácter Dinámico de la Cultura 50
Formaciones Metaculturales 50
Cultura 52
Cultura Popular 55
Elementos de la cultura popular 55
Tipos de cultura popular 56
Diablada Pillareña 56
Historia y Evolución 62
Patrimonio Cultural 64
Personajes - Características 69
Cabecilla 71
Parejas de Línea 72

Guaricha 73
Capariche 74
Banda de Pueblo 74
Diablo 74
Vestimenta 75
Parejas de Línea 76
Guaricha 78
Capariche 80
Diablo 82
Variable Dependiente 84
Arquitectura 84
Tipos de arquitectura 85
Diseño 90
Principios Fundamentales 91
Elementos 92
Elementos Conceptuales 92
Elementos Visuales 93
Elementos de Relación 95
Elementos Prácticos 96
Interrelación de Formas 98
Criterios de Diseño 101
Diseño Interior 104
Principios Básicos del Diseño 107
Diseño con Identidad 109
Características 110
Cultura 112
Características y Componentes 113
Turismo en el Cantón Píllaro 114
Atractivos Turísticos 115
Tipos de Turismo 137
De Naturaleza 139

Ecoturismo 139
De Aventura 140
Rural o Comunitario 141
Gastronómico 141
Religioso 142
Cultural 142
1.8 Formulación de hipótesis 143
1.9 Señalamiento de las variables 144
1.9.1 Variable dependiente 144
1.9.2 Variable independiente 144

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Método 145
2.1.1 Enfoque de la investigación 145
2.1.2 Modalidad Básica de la Investigación. 145
2.1.3 Nivel o tipo de Investigación 146
2.2 Población y muestra 147
2.2.1 Definición de la muestra 147
2.3 Operacionalización de variables 148
Variable Independiente: 148
Cuadro Nº 2. Operacionalización de la variable independiente 148
Variable Dependiente: 149
Cuadro Nº 3. Operacionalización de la variable dependiente 149
2.4 Técnicas de recolección de datos 150
2.5 Formato de entrevistas 151
2.5 Perfil de entrevistados 158

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados 162
3.2 Interpretación de Resultados 162
3.3. Verificación de hipótesis: Triangulación de datos 232

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones 235

4.2 Recomendaciones 236

ANEXOS 247

Guía de lineaminetos para diseño interior basado en el estudio semiótico de la dumentaria del diablo pillareñ**o** 253

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto se centra en estudiar la indumentaria del diablo Pillareño, pues existe una limitada relación entre diseño interior y los elementos, características y significaciones, los cuales pueden convertirse en recursos potenciales para la aplicación dentro del diseño interior, por lo tanto, la investigación tiene por objetivo el análisis de estas características para aplicarlas en el diseño interior.

La propuesta busca resignificar el valor simbólico-cultural de la indumentaria del diablo pillareño a través de la metodología que plantea un enfoque cualitativo basado en la convivencia para detectar, hechos, recursos y fenómenos que están inmersos en el del objeto de estudio, para esto, se utilizó como método de análisis la postura de Luri Lotman sobre el estudio de la cultura y sus significaciones, ya que este nos permite la relación e interpretación de signos primarios del lenguaje presente en la indumentaria.

La riqueza cultural y artesanal que encierra esta investigación nos permitirá crear espacios con identidad cultural, transmitiendo a propios y extraños la validez ancestral de un pueblo, el trabajo de investigación radica en revitalizar la esencia misma de la indumentaria del diablo pillareño a través de la innovación implícita en el proceso de conceptualización del diseño llegando a elaborar una guía que se utilice como herramienta para generar posibles propuestas de diseño interior con representación identitaria y cultural.

Palabras clave: Identidad Cultural, Píllaro – Diseño Interior – Valor simbólico cultural-Indumentaria del diablo Pillareño.

ABSTRACT

The project focuses on studying the clothing of the Pillareño devil, since there is a limited relationship between interior design and the elements, characteristics and meanings, which can become potential resources for application within interior design, therefore, the research has by objective the analysis of these characteristics to apply them in the interior design.

The proposal seeks to resignify the symbolic-cultural value of the Pillareño devil's clothing through the methodology that proposes a qualitative approach based on coexistence to detect, facts, resources and phenomena that are immersed in that of the object of study, for this, Luri Lotman's position on the study of culture and its meanings was used as a method of analysis, since this allows us to relate and interpret the primary signs of language present in clothing.

The cultural and artisanal wealth that this research contains will allow us to create spaces with cultural identity, transmitting to locals and strangers the ancestral validity of a people, the research work lies in revitalizing the very essence of the clothing of the Pillareño devil through innovation implicit in the process of conceptualization of the design coming to elaborate a guide that is used as a tool to generate possible proposals for interior design with identity and cultural representation.

Key Words: Cultural Identity, Píllaro - Interior Design - Cultural Symbolic Value - Pillareño Devil Clothing.

INDRODUCCIÓN

El trabajo de investigación ha permitido conocer la Indumentaria del Diablo Pillareño que mediante un análisis semiótico se ha llegado a configurar aplicaciones simbólicas que sirven de recursos en el proceso de conceptualización del espacio interior.

El siguiente proyecto contiene cuatro capítulos, que se distribuye de la siguiente manera:

El Capítulo I, contiene el Marco Teórico, se conforma por: Tema, planteamiento del problema, contextualización, árbol de problema, justificación, objetivo general y específicos, antecedentes de la investigación, fundamentación legal, categorías fundamentales, redes conceptuales, fundamentación teórica, formulación de hipótesis y señalamiento de variables.

El Capítulo II, se compone por la Metodología, se incorporan los métodos, técnicas e instrumentos de investigación: Modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información.

El Capítulo III, consta del Análisis e Interpretación de Resultados de acuerdo al estudio de campo y entrevistas.

El Capítulo IV, formado de, Conclusiones y Recomendaciones.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema

ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO Y SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

El Ecuador está experimentando un proceso de cambio profundo que busca sentar las bases para desarrollar un turismo sostenible que ofrezca oportunidades de visitas inolvidables, ofreciendo bienestar y gestionando de la mejor manera los recursos culturales y naturales. Los diversos actores sociales trabajan juntos para ser parte de esta transformación a través del Plan Estratégico de Desarrollo del Turismo Sostenible en Ecuador hacia el año 2020 (PLANDETUR.2020).

No se ha desarrollado un estudio de semiótica de la indumentaria del diablo pillareño, para que los habitantes revaloricen su identidad, sus tradiciones, su significación que tiene un valor cultural único. En el Ecuador su biodiversidad es particular, que conservan sus costumbres. Los factores que han incidido, la influencia de los medios masivos como la televisión, que presentan una variedad de programas donde se promueve la llamada moda urbana, además de las últimas tendencias, en donde las ideas que se promueven son acogidas por los jóvenes.

En la provincia de Tungurahua uno de los problemas que presentan las etnias que se encuentran ubicadas en la zona rural es la pérdida de su identidad cultural y aculturación por las modas extranjeras occidentalizadas de los mestizos, aunque hay lugares donde se

ha logrado preservar rasgos indicativos: su lengua Madre, vestimenta típica, costumbres y tradiciones, muchas de ellos se han desmotivado porque los jóvenes poco a poco se adaptan a la globalización de la vestimenta, además de la discriminación de los habitantes de la zona urbana a la cultura de pueblos como los Salasacas, Chibuleos, Pilahuines, muy significativa porque a pesar de las trabas socioeconómicas que se presentan en la sociedad, tratan de mantener un legado ancestral en torno a la vestimenta y ciertas costumbres.

Los grupos étnicos tratan de mantener su forma de (vestir), los colores, las texturas, las insignias, símbolos únicos y necesarios en sus prendas de (vestir), los ancianos son quienes llevan con mucho orgullo su vestimenta tradicional pues se identifican con la cultura tradicional de su comunidad y memoria ancestral

Actualmente la "Diablada Pillareña" es una fiesta popular que se lleva a cabo del 1 al 6 de enero de cada año en el cantón Píllaro, en donde grandes comparsas llamadas partidas manifiestan un gran jolgorio frente a los distintos visitantes que se dan cita para ser testigos del Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, declaración dada en el 2009 (Reinoso, 2006).

Aún hoy provoca cierta sorpresa encontrarse con que la moda y el vestido son materias tratadas en congresos, comunicaciones científicas o ponencia a priori, consideramos como una extravagancia o ligereza intelectual el incluir el fenómeno de la moda y del vestido entre los asuntos a tratar en una investigación y análisis mediante las disciplinas y metodologías propias del ámbito científico y académico.

Se debe tomar en cuenta la actividad que se desarrolla frente a la sociedad, para eso es importante rediseñar de una manera adecuada todos los espacios, con el material respectivo, volviéndolo funcional, operativo, organizativo y sobre todo acogedor, tratando siempre de conservar los lineamientos de un espacio donde la gente acude para observar los espectáculos culturales.

El punto importante es entender que el diseño interior de espacios turísticos con influencia de la indumentaria del diablo pillareño, en arquitectura se entrelazan, llegan a través del diseño y del proyecto a articularse. El proyecto articula el campo de la construcción y el campo del turismo. Y esto, es lo que el arquitecto muchas veces, en épocas históricas diferentes, no ha aceptado, si hay forma y función uno por aquí y otro por allá, es lo mismo. La forma y el uso es lo mismo en un proyecto.

Si no se entiende, nunca se entenderá cómo puede la arquitectura generar significado arquitectónico y cultural y cómo puede un proyecto ser una obra de arte, sin ser pintura, o escultura.

1.2.2 Árbol de problemas

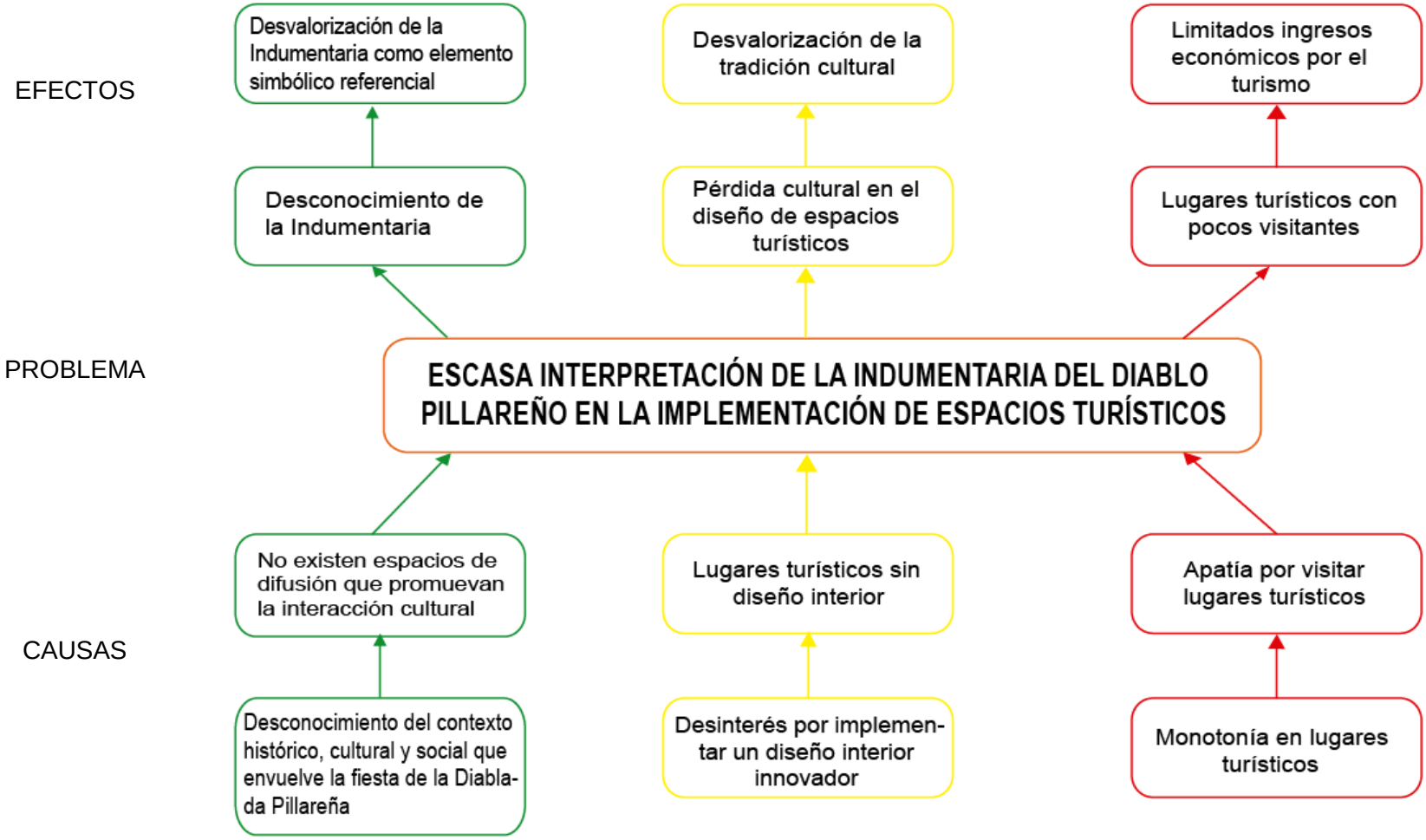


Gráfico: # 1

1.3 Justificación

Dentro de la justificación anotaremos las razones para realizar el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño que aportará notablemente al diseño interior de espacios turísticos.

El Interés es conocer como incide el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño y el trabajo que se debe realizar para la aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.

La Importancia radica en dar a conocer a los propietarios, comunidad, turistas y extranjeros lo que involucra el diseño interior y su relación directa con el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño, rescatando su valor tradicional y cultural.

La Utilidad es contar con el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño como estrategia que incida directamente en el diseño interior de espacios turísticos, proponiendo un diseño diferente que potencie el turismo.

Los Beneficiarios **s**erán directamente los propietarios de los espacios turísticos, la comunidad y visitantes que se verán favorecidos al implementar en el diseño interior de espacios turísticos propuestas innovadoras que les permita disfrutar de un ambiente acogedor en el que se desarrollen cómodamente.

El Impacto que causará repercusión en la población donde se ejecutará este proyecto investigativo aportará notablemente al mejoramiento del diseño interior de espacios turísticos y con él la mejora de ingresos que servirá como incentivo para los propietarios.

La Factibilidad del proyecto investigativo se puede llevar a la ejecución gracias a la apertura tanto de los propietarios y la comunidad al facilitar información valiosa que

servirá como punto de partida para el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar una guía de diseño para su aplicación en proyectos de interiorismo con enfoque turístico mediante el estudio semiótico de la indumentaria del Diablo Pillareño

1.4.2 Objetivos Específicos

- Estudiar la significación de la indumentaria del Diablo Pillareño.
- Establecer las consideraciones formales y funcionales para el diseño interior de entornos turísticos.
- Proponer lineamientos básicos para la aplicación de elementos morfológicos, contextuales, visuales y simbólicos de la indumentaria del diablo pillareño en espacios turísticos.

1.5 Antecedentes de la investigación

Para la realización del trabajo de investigación se ha explorado en la Biblioteca de algunas Universidades, se ha revisado las tesis elaboradas por alumnos de las promociones anteriores, se han encontrado trabajos relacionadas con el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos, pero desarrolladas por separado en diferentes realidades y contextos

Autora: Vanessa Krupskaya Niquinga Acosta “Elementos Teatrales de las Máscaras del Diablo y de la Guaricha de las Diabladas de Píllaro” 2012.

Conclusiones

- Solamente el conocimiento de los referentes histórico-culturales de nuestras civilizaciones propias, inherentes a nuestra identidad como pueblos, como los que se han expuesto en el presente trabajo, y que han sido sistemáticamente despreciados por la cultura dominante, de la institucionalidad oficial, ayudarán a proponer un planteamiento de la cosmovisión real.
- El señalado conocimiento se debe hacerlo, y obtenerlo, a partir de sus propios procesos endogámico-intrínsecos.
- Es indispensable, por consiguiente, romper los paradigmas teórico conceptuales de subyugación ante el eurocentrismo y del sistemático desprecio a lo nuestro, a nuestras civilizaciones ancestrales.

Autora: Toapanta Lasluiza Gladys Liliana "La fiesta de la Diablada Pillareña y su influencia en el desarrollo de los principales atractivos turísticos del cantón Píllaro" 2012.

Conclusiones

- El Cantón Píllaro posee un sin número de recursos turísticos, pero por diversos motivos no han sido aprovechados, como un aporte en el desarrollo turístico de la cuidad Pillareña.
- La escasa información tanto de la festividad de la Diablada como de los atractivos turísticos no han aportado en el desarrollo turístico y por consiguiente el crecimiento socio-económico del Cantón.
- Se ha incentivado a las autoridades para obtener información turística, el mismo que permitirá valorar los atractivos turísticos por parte de los turistas.

Autora: María Belén Amores Carvajal "Diseño Interior del área de interpretación Patrimonial del Centro Cultural de Artes del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Pujilí destinada a fomentar el valor del danzante" 2016.

Conclusiones

- La población del cantón Pujilí al desconocer la historia de cómo nace el danzante pujilense, así como también la declaratoria como Patrimonio intangible de la nación, motiva a que se diseñe un espacio destinado a este personaje importante.
- En el centro cultural de artes del cantón Pujilí, el espacio destinado al danzante fue realizado de manera empírica, por tal razón no se da a conocer la verdadera historia de este personaje, los diseños no son amistosos con los visitantes y toda su vestimenta no tiene un significado cultural e histórico.
- La población de cantón Pujilí así como también de la provincia de Cotopaxi por ser en su gran mayoría de religión católica visita con mayor frecuencia el santuario del Niño de Isinche seguido de la Laguna de Quilotoa en la parroquia de Zunbahua, determinando así que la población acude a espacios con identidad cultural y religiosa, y son potenciales visitantes a espacios donde se plasme dicha identidad.

Autora: Andrea Yesseña Araujo Haro "Comunicación para el desarrollo de la Comunidad Pillareña por la valoración de su Patrimonio: El caso de la fiesta popular la Diablada De Píllaro"

Conclusiones

- La etnográfica juega un papel fundamental en el desarrollo de la localidad, pues a partir de ello se valoriza la historia, para la identificación social de la comunidad pillareña. Lo que ayudará a la mejora turística y económica, es decir crear ingresos dentro del cantón.
- La comunicación es su principal fuente de apertura para el manejo adecuado de la difusión y participación de los moradores, para que esta se haga conocer tanto a nivel nacional como internacional.
- Uno de los factores negativos, es la falta de conocimiento de la historia, de algunos moradores, especialmente de la zona rural, para la interpretación adecuada de la festividad.

- Dentro de la festividad de la “Diablada” de Píllaro, se puede constatar la hibridación social, en la que se potencia la identidad andina, junto con su cosmovisión, la misma que aporta en el desarrollo local.
- El imaginario cultural tiene como base para su interpretación lo cósmico, en el que se identifica una dualidad entre el bien y el mal, que es representado en el cristianismo como “Dios y el Diablo”
- “Las Diabladas” realizadas en Perú, Bolivia y Ecuador, nacen desde la insurrección ante la colonia, para poder mantener las raíces y creencias andinas.
- La “Diablada de Píllaro”, a pesar de tener opositores, demuestra ser una festividad que integra a propios y extraños, durante los seis días de fiesta. Así como también su preparación durante el resto del año.
- Los personajes de la “Diablada de Píllaro”, son representaciones que los oriundos del cantón representan año a año, cuyo objetivo es fomentar el desarrollo local, y con ello mejorar la economía del sector.
- Píllaro se encuentra en auge turístico, por las distintas festividades que se realizan en la zona. Su población, en su mayoría, cuenta con identidad cultural, la que trasmite mediante el regocijo en sus festividades, en especial en la Diablada de Píllaro.

1.6 Fundamentación

Fundamentación Legal

La base legal a la cual pertenece este tipo de investigación es: La Constitución Política del Ecuador 2008 en el Capítulo Segundo Derechos del buen vivir y sección sexta Hábitat y Vivienda, República del Ecuador Construcciones 2008:

Art. 31.- Las personas tienen derecho al gozo pleno de la ciudad y de sus espacios públicos, bajo los elementos de sustentabilidad, justicia social, respeto a las diversas culturas urbanas y proporción entre lo urbano y lo rural. La acción del derecho a la ciudad

se basa en la gestión democrática de ésta, en la función social y ambiental de la propiedad y de la ciudad, y en el ejercicio pleno de la ciudadanía.

También se basa en la Ley de Turismo en el Art. 4, literal a), de la Ley de Turismo, reconoce que la actividad turística corresponde a la iniciativa privada y comunitaria o de autogestión, y al Estado en cuanto debe potenciar las actividades mediante el fomento y promoción de un producto turístico competitivo.

De igual manera en el Reglamento para los Centros Turísticos comunitarios en su Capítulo V Del Patrimonio en el Art. 17.- Sostenibilidad ambiental. - La actividad turística comunitaria tendrá como base el respeto y preservación de los recursos naturales y culturales existentes en su territorio. En consecuencia, las comunidades crearán su propio reglamento de uso y manejo del territorio.

Ley Orgánica de Cultura
Título I - del objeto, ámbito, fines y principios
Capítulo único
Art. 4.- De los principios. La Ley Orgánica de Cultura responderá a los siguientes Principios

Diversidad cultural. Se concibe como el ejercicio de todas las personas 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 difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Cultura viva comunitaria. Se promueve la cultura viva comunitaria, concebida como las expresiones artísticas y culturales que surgen de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades, a partir de su cotidianidad. Es una experiencia que reconoce y potencia las identidades colectivas, el diálogo, la cooperación, la constitución de redes y la construcción comunitaria a través de la expresión de la cultura popular;

Título II.- de los derechos, deberes y políticas culturales

Capítulo 1.- De los derechos culturales

Art. 5.- Derechos culturales. Son derechos culturales, los siguientes:

b) Protección de los saberes ancestrales y diálogo intercultural. Las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen derecho a la protección de sus saberes ancestrales, al reconocimiento de sus cosmovisiones como formas de percepción del mundo y las ideas; así como, a la salvaguarda de su patrimonio material e inmaterial y a la diversidad de formas de organización social y modos de vida vinculados a sus territorios.

d) Memoria social. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y difundir su memoria social, así como acceder a los contenidos que sobre ella estén depositados en las entidades públicas o privadas.

e) Libertad de creación. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades,

colectivos y organizaciones artísticas y culturales tienen derecho a gozar de independencia y autonomía para ejercer los derechos culturales, crear, poner en circulación sus creaciones artísticas y manifestaciones culturales.

f) Acceso a los bienes y servicios culturales y patrimoniales. Todas las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones tienen derecho a acceder a los bienes y servicios culturales, materiales o inmateriales, y a la información que las entidades públicas y privadas tengan de ellas, sin más limitación que las establecidas en la Constitución y la Ley.

Capítulo 2.- De las garantías y deberes culturales

Art. 7.- De los deberes y responsabilidades culturales.

Todas las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen los siguientes deberes y responsabilidades culturales:

a) Participar en la protección del patrimonio cultural y la memoria social y, en la construcción de una cultura solidaria y creativa, libre de violencia;

Título VII.- del subsistema de la memoria Social y el patrimonio cultural

Capítulo 1.- De las definiciones, composición, ámbitos y conformación del Subsistema de la Memoria Social y el Patrimonio Cultural

Art. 28.- De la memoria social. Es la construcción colectiva de la identidad mediante la resignificación de hechos y vivencias socialmente compartidos por personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, que desde el presente identifican y reconocen acontecimientos, sucesos y momentos de trascendencia histórica, arqueológica, antropológica o social. La memoria social se pone en valor de manera constante en repositorios: museos, archivos históricos y bibliotecas, así como en el espacio público.

Art. 29.- Del patrimonio cultural nacional. Es el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales.

Capítulo 5.- Del Patrimonio Cultural

Art. 50.- De los bienes que conforman el Patrimonio Cultural. Los bienes que conforman el patrimonio cultural del Ecuador son tangibles e intangibles y cumplen una función social derivada de su importancia histórica, artística, científica o simbólica, así como por ser el soporte de la memoria social para la construcción y fortalecimiento de la identidad nacional y la interculturalidad.

Art. 51.- Del patrimonio tangible o material. Son los elementos materiales, muebles e inmuebles, que han producido las diversas culturas del país y que tienen una

significación histórica, artística, científica o simbólica para la identidad de una colectividad y del país. El patrimonio cultural tangible puede ser arqueológico, artístico, tecnológico, arquitectónico, industrial, contemporáneo, funerario, ferroviario, subacuático, documental, bibliográfico, fílmico, fotográfico, paisajes culturales urbanos, rurales, fluviales y marítimos, jardines, rutas, caminos e itinerarios y, en general, todos aquellos elementos cuya relevancia se inscriba en la definición indicada.

Art. 52.- Del patrimonio intangible o inmaterial. Son todos los valores, conocimientos, saberes, tecnologías, formas de hacer, pensar y percibir el mundo, y en general las manifestaciones que identifican culturalmente a las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades que conforman el Estado intercultural, plurinacional y multiétnico ecuatoriano. Capítulo 8.- Del régimen especial del patrimonio cultural nacional inmaterial.

Art. 79.- De las manifestaciones pertenecientes al patrimonio cultural nacional inmaterial. Pertenecen al patrimonio cultural nacional intangible o inmaterial, los usos, costumbres, creencias, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes, que la sociedad en general y cada comunidad, pueblo o nacionalidad reconocen como manifestaciones propias de su identidad cultural. Las que se trasmiten de generación en generación, dotadas de una representatividad específica, creadas y recreadas colectivamente como un proceso permanente de trasmisión de saberes y cuyos significados cambian en función de los contextos sociales, económicos, políticos, culturales y naturales, otorgando a las sociedades un sentido de identidad.

Art. 80.- Del reconocimiento de las manifestaciones culturales. Se reconocen como pertenecientes al patrimonio cultural nacional intangible o inmaterial, entre otras manifestaciones culturales, y siempre que sean compatibles con los derechos humanos, derechos de la naturaleza, derechos colectivos y las disposiciones constitucionales, las siguientes:

a) Tradiciones y expresiones orales: La cosmovisión, lenguas, creencias, conocimientos, sabidurías, tradiciones, formas de vida, formas de expresión y tradición oral, usos, costumbres, ritos, fiestas, representaciones y expresiones espirituales;

c) Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza: concepciones y manejo cultural de los ecosistemas, técnicas y tecnologías tradicionales para el manejo de recursos, producción artesanal, artística y gastronómica, todo elemento de la cultura que las comunidades, pueblos, nacionalidades y la sociedad en general reconocen como propias;

d) Manifestaciones creativas que se sustentan en una fuerte interacción social y se transmiten, por igual de generación en generación; y,

e) Técnicas artesanales tradicionales. También se reconocerá como parte del patrimonio cultural nacional inmaterial a la diversidad de expresiones del patrimonio alimentario y gastronómico, incluidos los paisajes y los territorios de patrimonio agro biodiverso, en articulación con organismos competentes.

PLAN TODA UNA VIDA Objetivo 2. Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas

Políticas

2.3 Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales

2.4 Impulsar el ejercicio pleno de los derechos culturales junto con la apertura y fortalecimiento de espacios de encuentro común que promuevan el reconocimiento, la valoración y el desarrollo de las identidades diversas, la creatividad, libertad, estética y expresiones individuales y colectivas.

2.7 Promover la valoración e inclusión de los conocimientos ancestrales en relación a la gestión del sistema educativo, servicios de salud, manejo del entorno ambiental, la gestión del hábitat y los sistemas de producción y consumo.

Objetivo 3. Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones

3.4 Promover buenas prácticas que aporten a la reducción de la contaminación, la conservación, la mitigación y la adaptación a los efectos del cambio climático, e impulsar las mismas en el ámbito global.

3.9 Liderar una diplomacia verde y una voz propositiva por la justicia ambiental, en defensa de los derechos de la naturaleza.

UNESCO

Se entiende por "patrimonio cultural inmaterial" los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. (UNESCO, 2003).

Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades,

grupos e individuos y de desarrollo sostenible (UNESCO, 2003). La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el informe de Relatoría en la 2da reunión de especialistas propone fomentar el conocimiento y valoración de la diversidad cultural de las comunidades y sus territorios vinculados con su recolección, producción y consumo tradicional, resultado de un proceso histórico compartido y dinámico.

Fomentar el interés y la solidaridad en torno al patrimonio compartido por distintos pueblos y naciones del territorio americano. Valorar la trascendencia de esferas de los saberes populares y académicos: la culinaria, la oralidad, la lengua vernácula, la literatura, la música, las artes plásticas, las artes escénicas y otras expresiones de un valor patrimonial (UNESCO, 2008).

Fundamentación Filosófica

Se fundamenta en el paradigma crítico propositivo que permitirá un análisis semiótico de la indumentaria del diablo pillareño en el diseño interior de los entornos turísticos, haciendo énfasis en los valores socioculturales, en la vestimenta tradicional y sus características, como manifestación cultural, evidenciando por qué se ha presentado la problemática, para lograr soluciones a corto y mediano plazo a través de una guía o catálogo semiótico, que servirá como guía para los distintos entornos turísticos del cantón que deseen promocionar la cultura pillareña.

1.7 Categorías fundamentales

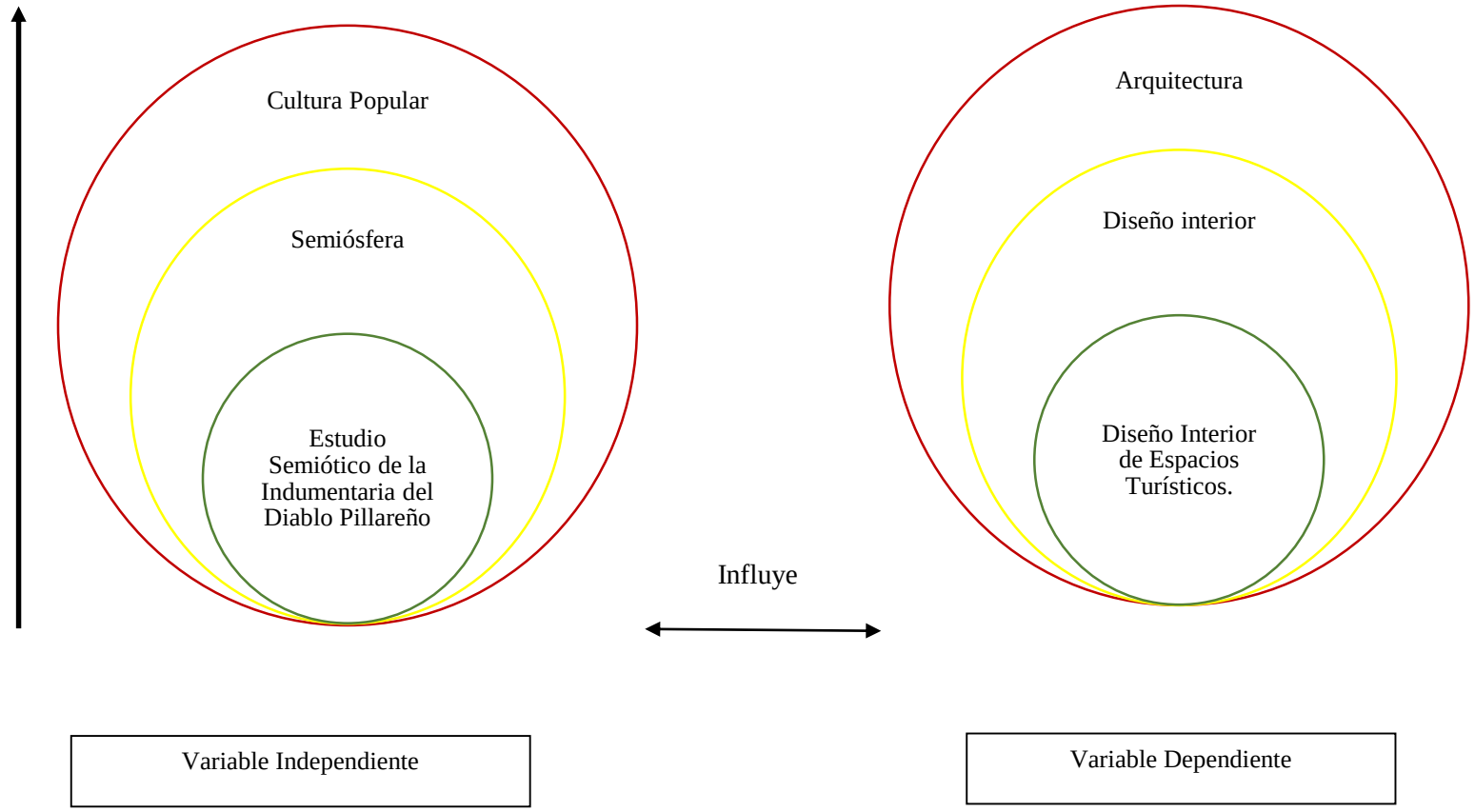
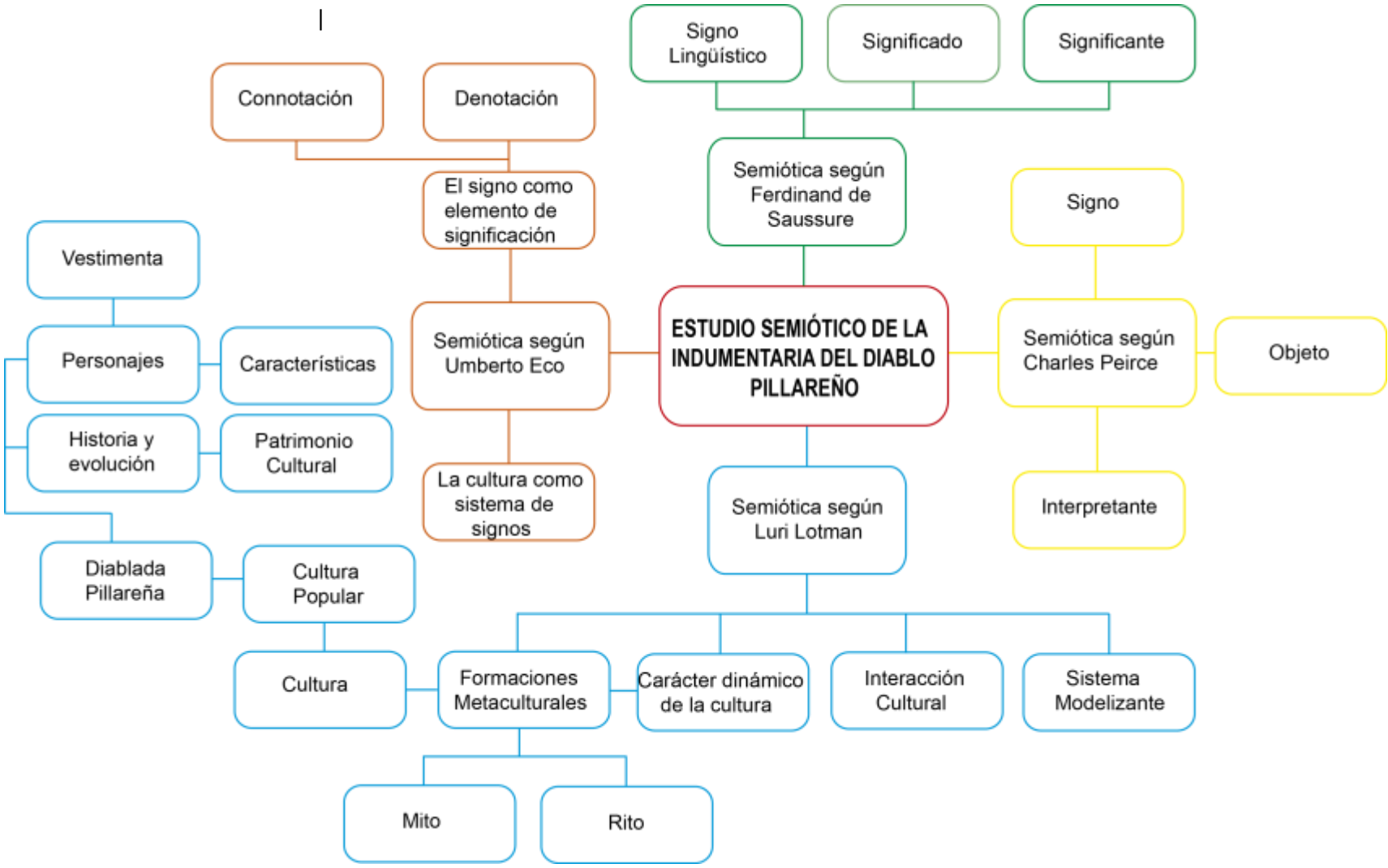


Gráfico #2 Red de inclusión

1.7.1 Redes conceptuales




Criterios
Interrelaciones
Elementos
Principios Fundamentales
Ecoturismo
De Naturaleza
Turismo de Aventura
Tipos de Turismo
Turismo Rural o Comunitario
Gastronómico
Religioso
Cultural
DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS
Atractivos Turísticos
Turismo en el Cantón Píllaro
Características
Diseño con Identidad
Cultura
Componentes
Identidad
Componentes
Características

1.7.2 Fundamentación teórica

Variable Independiente

Estudio Semiótico de la Indumentaria del Diablo Pillareño

La semiótica halla diversas finalidades, dadas según su punto de vista para poder identificar e interpretar los signos y símbolos realizados en diferentes espacios. Para (Zecchetto, 2002) argumenta que: "La semiótica es una ciencia que depende de la "realidad de la comunicación".

Primero vivimos y practicamos la comunicación, y en un segundo momento reflexionamos sobre su sentido, su estructura y funcionamiento. Esto es la semiótica" (p,7). Desde el origen de la filosofía, el estudio de los signos contiene un largo historial, pero en asuntos de la terminología ha tenido sus vaivenes y discusiones en épocas recientes.

"La teoría de los signos fue bautizada con el nombre de "Semiología" por Saussure, y después de él por varios estudiosos del lenguaje" (Zecchetto, 2002, pág. 7). Más tarde el término de la semiótica entra en colisión por dos grandes pensadores, sin apartarse del enfoque gramatical y lingüístico innato de su tiempo. "Ferdinand de Saussure, desde la vertiente lingüística, reivindicó el derecho a una ciencia "que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social la denominaríamos semiología (del griego semión, "signo") (Zecchetto, 2002, pág. 7).

A esto (Zecchetto, 2002) comenta que: "Ella nos enseñaría en qué consiste los signos, qué leyes los regulan" (p,7). Arbitrariamente la lengua es un sistema más, de entre los otros sistemas de lenguas. "Por consiguiente – sostiene Saussure, la lingüística es solo una parte de la ciencia general de los signos, o sea, de la semiología" (Zecchetto, 2002, pág. 8). El término de la semiótica también obtuvo un nuevo concepto, por un filósofo

norteamericano. “Peirce, agudo investigador de los signos, había introducido el término de miotics para indicar el estudio de los signos (…). Como un campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter lógico-filosófico que tuviera como objeto especifico de su investigación la “semiosis” (Zecchetto, 2002, pág. 8). A partir del significado del concepto, se puede, posteriormente, ir perfeccionando los contornos, pero manteniendo el núcleo principal. “La semiótica está relacionada con el problema del conocimiento, y con el modo mediante el cual podemos llegar a él a través del vehículo ineludible de los signos” (Zecchetto, 2002, pág. 10).

La semiótica hace presencia, como un punto panorámico sobre la realidad, una mirada acerca del carácter en que las cosas se convierten en signos y son portadoras del significado. La incorporación de mundos reales o ideales, son idóneos para ser analizados desde múltiples puntos de vista, donde la semiótica también, tiene lo suyo, pues presta atención a numerosos objetos, de seres y de hechos que llenan la realidad, en especial aquellos que son fruto de la cultura humana. “Lo propio de la semiótica es considerar los fenómenos y los hechos de cultura. Es ajeno a su interés incursionar o analizar la cultura con ciencias que barajan intereses, métodos y explicaciones etnográficas, físicas, biológicas, entre otras.” (Zecchetto, 2002, p.12). Se escribieron varios tipos, se explicaron los análisis de ciertos procesos comunicativos particulares, surgieron las oposiciones binarias, el cuadro semiótico, los códigos de normas y descarríos icónicos entre otras.

“El espacio semiótico, incluye todos los aspectos que tocan las formas y las relaciones sígnicas de las cosas, por tanto, es como si todo fuera materia significante de semiosis, o sea, signos y lenguajes que alimentaron fenómenos de significación” (Zecchetto, 2002, pág. 13). Sin embargo, a todos los conceptos dados de la semiótica, no se puede creer que es omnipotente, pues tiene fronteras epistemológicas que regulan su trabajo. “El análisis semiótico es solo un aspecto de las múltiples miradas sobre la realidad. Presta atención a aquellos espacios de sentido que se crean mediante el uso de los objetos y lenguajes” (Zecchetto, 2002, p.13).

La semiótica utiliza signos, estos son parte de un sistema social, de la cultura, de los valores, de las tradiciones, que tienen un lenguaje y una significación para una comunidad, por ejemplo, ciertos ritos de los grupos indígenas tienen una significancia para la población autóctona de ese lugar, un extranjero no le da el mismo valor representativo que aquellos que han vivido y compartido con su pueblo estas tradiciones, es un área de estudio relativamente joven. Su rango de estudio es muy amplio, pues abarca desde el arte, la literatura, la antropología y los medios masivos de comunicación de tal forma que los teóricos y académicos que han desarrollado a la semiótica aún no han logrado establecer un alcance y principios generales que le den el rango de ciencia. (Zecchetto, 2002, pág. 13).

Sin embargo, y a pesar de las múltiples variaciones a la definición original, no podemos olvidar que la semiótica se refiere principalmente a la relación entre un signo y un significado, y es este fenómeno el que sirve de fundamento para que lingüistas, antropólogos, sociólogos, filósofos, psicólogos, estetas, psicoanalistas, pedagogos y teóricos de la comunicación realicen sus estudios.

La semiótica también es conocida como Teoría de Signos y plantea el funcionamiento del pensamiento del ser humano estudiando todo el proceso cognitivo. En otras palabras, la semiótica establece y trata de dar respuesta a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta, cómo genera conocimiento y cómo lo transmite, por lo tanto, la semiótica buscará encontrar los mecanismos que llevan al hombre o a la mujer a establecer una relación de significado con algo, que puede ser un objeto, un gráfico, una imagen, un sonido o una combinación de éstos, de tal forma que, al volver a entrar en contacto con éste, su mente recordará el significado con el que se ligó en un principio. (Zecchetto, 2002).

El objeto de la semiótica ha sido estudiado desde tiempos ancestrales, aunque no fue sino hasta el siglo XIX cuando comenzó a tener las dimensiones actuales. Se conocen a dos autores como los primeros en establecer el planteamiento de esta línea de investigación, quienes realizaron sus estudios de manera completamente independiente.

Se trata del lingüista suizo Ferdinand de Saussure y el estadounidense Charles Sanders Peirce.

Semiosfera

Lotman habla por vez primera de semiosfera en el número 17 de Trudy, de 1984, en analogía con el concepto de biosfera (atribuida a Vladimir Vemadski). Si la biosfera puede ser definida como "la totalidad y el conjunto orgánico de materia viva y también la condición para la continuación de la vida", la semiosfera la entiende Lotman como "el resultado y la condición para el desarrollo de la cultura".

Abarca la semiosfera entera, a entender la cultura como semiosfera, en la que los diferentes fenómenos semióticos no son vistos como fenómenos aislados, sino como partes de un inmenso cuadro, de una sola semiosfera, es definida como el dominio en el que todo sistema sígnico puede funcionar, como "el espacio semiótico necesario para la existencia y el funcionamiento de los lenguajes". Si ningún lenguaje (incluyendo el lenguaje natural) puede funcionar a menos que esté inmerso en la semiosfera, entonces ninguna semiosfera puede existir sin lenguaje natural como su centro organizador.

Los conceptos de biosfera y de semiosfera tienen en común presuponer la primacía del todo antes que las partes y, como en el caso de la biosfera, el espacio semiótico no puede ser analizado simplemente como la suma de sus partes constituyentes. La idea de semiosfera lleva a Lotman a moverse entre una aproximación sincrónica a los sistemas y una aproximación diacrónica donde un sistema es concebido como algo que cambia y que, por lo tanto, no puede ser definido y analizado de forma abstracta, fuera del tiempo y del espacio culturales.

Una de las características más evidentes de la semiosfera es la de su heterogeneidad: los elementos que la componen y sus funciones son variadas; las relaciones entre ellos son dinámicas y en continuo cambio. Frente a la evolución biológica,

que implica la selección natural y, por tanto, la desaparición de especies, en la historia del arte existen obras que, aun viniendo de épocas culturales remotas, continúan jugando un papel importante en el desarrollo cultural.

Llamamos semiósfera: sólo dentro de este espacio (abstracto) resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información. Se puede considerar el universo semiótico como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. La semiosfera es el espacio semiótico fuera del cual resulta imposible la existencia misma de la semiosis.

En Babel (2006) de Alejandro González Iñárritu, se presentan situaciones diversas en distintos espacios, o, mejor dicho, en diferentes esferas de sentido. Pese a compartir el espacio, los sujetos se instalan de diferente manera y cumplen diversos roles, significan lo mismo de diferente manera. En ese proceso de adjudicar sentido, construyen un adentro, afuera, lo legal, ilegal, lo permitido, no permitido. Aspectos que organizan el mundo propio y ajeno.

Cultura Popular

El conocimiento de la realidad social requiere de varias destrezas y habilidades. Una de las más importantes es aprender a distinguir entre el uso cotidiano de las palabras y el uso teórico. En algunos casos, como sucede con “cultura popular”, hay un nivel descriptivo y de sentido común que nos lleva a pensar en una serie de expresiones relacionadas con determinadas clases o etnias. ¿Qué pasa cuando “cultura popular” designa también una construcción teórica? Gilberto Giménez es uno de los autores que se ha distinguido por sus contribuciones en diferentes campos de las ciencias sociales: análisis del discurso, sociolingüística, identidades sociales y religiosas, y recientemente culturas regionales. En este texto presentamos brevemente su argumentación acerca del uso teórico de cultura popular.

En las ciencias sociales se distinguen dos posiciones básicas, la que ve en la cultura popular solamente elementos degradados de la cultura legítima reinterpretados por el habito de clase, y la posición que ve en la cultura popular un universo cultural con relieves propios. Después de tomar partido por esta posición, nuestro autor se propone avanzar hacia la construcción científica del concepto, con este fin, toma como soporte el sistema conceptual de inspiración gramsciana, donde destacan las contribuciones de Alberto Mario Cirese. Los aspectos principales de esta perspectiva afirman que el concepto de cultura popular es un concepto relacional que remite necesariamente a un polo dominante y hegemónico. Es esa relación la que debe ser teorizada. En una sociedad compleja, las relaciones entre hegemonía y sub alternidad deben tomar en cuenta la pluralidad, la heterogeneidad y la historicidad de los polos contrapuestos con la finalidad de poder definir un campo visual acerca de la dinámica de las situaciones intermedias y de las hibridaciones. (Cirese, 1982).

La necesaria inscripción de la desigualdad social en el orden de la cultura, entendida como el conjunto de hechos simbólicos presentes en una sociedad, es lo que da origen a la hipótesis rectora de una relación significativa entre hechos culturales y clases sociales. Un concepto clave es el de desniveles culturales internos, que indican en los escritos de Cirese una subdivisión general de los hechos culturales en el interior de las formaciones nacionales en dos grandes niveles: el de la cultura hegemónica y el de las culturas subalternas. Ambos niveles se hallan conectados con la división de clases y con la consiguiente desigualdad en la distribución del poder y en el disfrute de los bienes culturales. (Cirese, 1982).

La cultura popular, por tanto, es la cultura de las clases subalternas y se define por su posición con respecto de estas clases, por su solidaridad con ellas, y no por el valor de su contenido, por sus cualidades estéticas o por su grado de coherencia. El concepto de “circulación cultural” entre ambos niveles de la cultura asegura, dentro de este sistema conceptual, un espacio teórico para el hibridismo, la interpenetración y las situaciones intermedias.

La importancia de este concepto de cultura popular, es que se trata de un concepto construido por referencia a una teoría de las clases sociales, y no de las representaciones elaboradas por los actores sociales en su lucha por el conocimiento ordinario del mundo social. No debemos omitir que hay aquí un desplazamiento hacia la problemática de la clase social, entendida como una entidad real o como una construcción analítica. Lo que existe en el conjunto llamado "pueblo" es una articulación entre las posiciones objetivas que se tienen en un campo social con algunas formas de auto identificación diferencial, de carácter histórico y colectivo, cuyas características principales son su inscripción territorial y su arraigo en las redes primarias de sociabilidad. (Bonfil, 1995, p.352).

En una sociedad compleja, como lo es la sociedad mexicana, todas esas modalidades de identificación pueden existir sincrónicamente, dando lugar a fenómenos complejos de interferencias y de determinaciones recíprocas.

Semiótica según Umberto Eco

Para Umberto Eco, la semiótica cubre todo el ámbito cultural, por lo tanto, el conjunto de la vida social puede verse como un proceso semiótico o como un sistema de sistemas semióticos. Estas primeras consideraciones le van a permitir plantear las tres hipótesis referidas, a saber:

a) La cultura por entero debe estudiarse como fenómeno semiótico
b) Todos los aspectos de la cultura pueden estudiarse como contenidos de una actividad semiótica y
c) La cultura es sólo comunicación y la cultura no es otra cosa que un sistema de significaciones estructuradas.

La primera hipótesis convierte a la semiótica en una teoría general de la cultura y, en un momento dado, en un sustituto de la antropología cultural. Sin embargo, el reducir toda la cultura a comunicación no significa reducir la vida material a una serie de

acontecimientos mentales puros, es decir, no quiere decir que la cultura sólo sea comunicación, sino que ésta puede comprenderse mejor si se estudia e investiga desde el punto de vista de la comunicación. Por su parte, la segunda hipótesis implica tan sólo una posibilidad, una forma de aproximación al fenómeno de la cultura. Por último, la tercera hipótesis es la más seria, dado que implica a la semiótica no como forma de aproximación sino como forma de estructuración, como elemento de organización y configuración de la cultura. (Eco,1999).

El autor reconoce esta tercera hipótesis como la más radical, su desarrollo posterior parece transitar en este sentido, es decir, más que en el análisis, en la construcción de un modelo semiótico de la cultura. De esta forma, lo que emerge al final es, implícitamente, una forma especial de comunicación. Hablar del desarrollo posterior de la semiótica de Eco es hablar de su teoría de los códigos y de la producción de los signos, propuesta que se convierte, junto a la propuesta de Lotman, en un intento por sintetizar y superar dos programas sumamente diferentes, el de Peirce y el de Saussure, lo cual se hace evidente en su consideración de sistemas codiciales y de producción sígnica. El código asocia un vehículo-del-signo con algo llamado su significado o su sentido, es decir, un signo es cualquier cosa que determina que otra diferente se refiera a un objeto al que ella misma se refiere en el mismo sentido, de forma que el interpretante, se convierte a su vez en un signo y así sucesivamente hasta el infinito. “En este continuo movimiento, la semiosis transforma en signo cualquier cosa con la que se topa.

Comunicarse es usar el mundo entero como un aparato semiótico” (Eco, 1973:90). Como se puede observar, desde un comienzo aparece en el horizonte constructivo el elemento comunicativo. En sus primeros bosquejos, Eco había retomado parte del programa saussureano para la explicación de su punto de vista sobre lo comunicativo y lo cultural, expandiendo así el modelo lingüístico inicial hacia otro tipo de materialidades, lo que trajo evidentemente algunas complicaciones.

Según Eco, la cultura divide todo el campo de la experiencia humana en sistemas de rasgos pertinentes. Así, “las unidades culturales, en su calidad de unidades semánticas,

no son sólo objetos, sino también medios de significación y, en ese sentido, están rodeadas por una teoría general de la significación" (Eco, 1973).

En consecuencia, una unidad cultural no sólo mantiene una especie de relación de oposición de carácter semántico con otras unidades culturales que pertenecen al mismo campo semántico, sino que, además, está envuelta en una especie de cadena compuesta por referencias continuas a otras unidades que pertenecen a campos semánticos completamente diferentes, por lo que una unidad cultural no es sólo algo que se opone a algo, sino algo que representa algo diferente, es decir, un signo (Eco, 1973).

Esta primera consideración implica que la investigación semiótica se extienda más allá de las materialidades verbales hacia unidades culturales más diversas, cuya particularidad específica es que su posición es producto de sus relaciones. El punto central es comprender que estas unidades culturales no son independientes, sino dependientes de sus relaciones con otras unidades. (Eco, 1973).

Lo anterior lleva a plantear una primera condición de la cultura, a saber, "la cultura surge sólo cuando:

a) Un ser racional establece la nueva función de un objeto

b) Lo designa como el "objeto" x, que realiza la función y,

c) Al ver al día siguiente el mismo objeto lo reconoce como el objeto, cuyo nombre es x y que realiza la función" (Eco, 1973,108).

Éste es precisamente el origen de las primeras hipótesis aquí anotadas, al suponer que dentro de la cultura cualquier entidad se convierte en un fenómeno semiótico, por lo que las leyes de la comunicación se convierten en las leyes de la cultura. Así, la cultura puede estudiarse por completo desde un punto de vista semiótico y a su vez la semiótica es una disciplina que debe ocuparse de la totalidad de la vida social.

Éste es el contexto de la emergencia del modelo comunicativo de Eco, el cual había sido bosquejado en el marco de la propuesta de una teoría semiótica y de la cultura a finales de los años sesenta, específicamente en 1968 con la publicación de La estructura ausente. Sin bien el mismo Eco reconoce algunos problemas de esta primera obra, la cual será completada más tarde, en 1976, con la publicación del Tratado de semiótica general, el lugar de la comunicación y la fundamentación semiótico-cultural de esta primera propuesta permanece aún en los trabajos posteriores de Eco.

De esta forma, siguiendo la idea de la existencia de un campo semiótico, Eco propone su propio modelo semiótico bajo una hipótesis, la cual asumía la necesidad de estudiar la cultura como comunicación; así, la semiótica debía de comenzar con sus indagaciones y razonamientos con un panorama general de la cultura semiótica, es decir, de todos aquellos metalenguajes que intentan explicar y dar cuenta de la gran variedad de lenguajes a través de los cuales se construye la cultura. (Eco, 1973,108).

El Signo como elemento de Significación

Nos referimos a esto cuando decirnos que en algunos contextos culturales las palabras se identifican con las cosas, o bien que nomina sunt numina. Aunque ya estuviera presente en el pensamiento griego de los siglos áureos, en Platón y Aristóteles, son los estoicos quienes explican de manera sistemática esta distinción. Para éstos, en todo proceso sígnico se debía distinguir:

a) El semainon, o sea, el signo propiamente dicho, como entidad física
b) El semainomenon, o sea, lo que es dicho por el signo y que no representa una entidad física
c) El pragma, es decir, el objeto al cual se refiere el signo y que vuelve a ser una entidad física, o bien un acontecimiento o una acción.

Esta distinción ha sido propuesta varias veces con otros nombres en el curso de la historia de la filosofía del lenguaje y de la lingüística, y como vamos a ver es muy aproximativa, se ha de corregir mediante una investigación semiótica rigurosa. (Eco, 1973).

Con todo, la proponemos de nuevo como punto de partida para el discurso que seguirá, y para proporcionar de una vez algunos términos a los que podamos referirnos, dándole la forma de un triángulo, que tanta gente ya ha utilizado:



Representación y relación presentada por Eco, triangulación
Gráfico #3, Elaborado por: Paucar Enríquez Nataly

El signo como elemento del proceso de significación siempre aparece como algo que se pone en lugar de otra cosa, o por alguna otra cosa.

El signo puede tomarse en consideración desde tres dimensiones:

a) Semántica, el signo se considera en relación con lo que significa
b) Sintáctica, el signo se considera como susceptible de ser insertado en secuencias de otros signos, según unas reglas combinatorias; quizás se considera también «sintáctico» el estudio de la estructura interna de la parte significante del signo (por ejemplo, la división de una palabra en unidades menores), con independencia del significado transmitido, e incluso en el caso de que se suponga que existan signos que no transmiten significados.
c) Pragmática, el signo se considera en relación con sus propios orígenes, los efectos sobre sus destinatarios, la utilización que hacen de ellos.

Connotación

Refiriéndose a una unidad semántica del sistema, el significante se refiere también a otras unidades que la primera es un significante (o un interpretante), aunque sea parcial y generalizado, y que a su vez son significantes de otras unidades la definición puede ser explicada con este ejemplo:

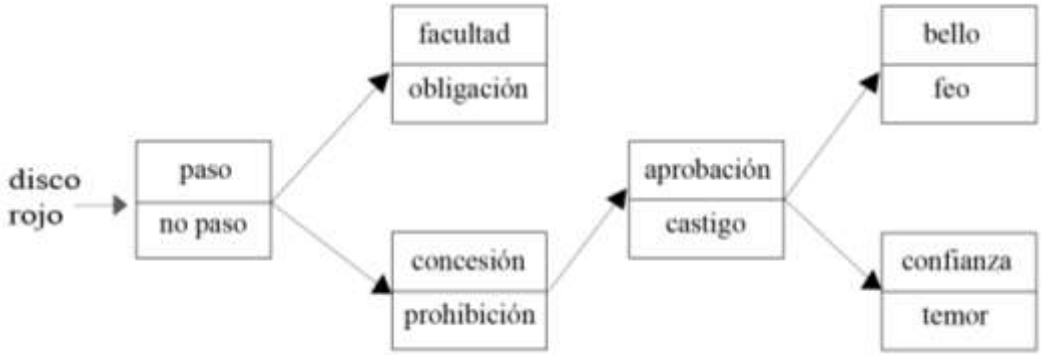


Gráfico #4, Elaborado por: Paucar Enríquez Nataly

En la medida en que la prohibición connota castigo y un castigo connota temor, la señal roja connota temor, y así sucesivamente. Es fácil observar que los ejes enumerados, casi al azar, pueden entrar en otras combinaciones connotativas asociadas a otras unidades semánticas.

La connotación del sentido lingüístico se define por lo tanto como la referencia en cadena de unidad cultural en unidad cultural. Pero una unidad cultural puede referirse a un interpretante con otra substancia y semia (una palabra no connota solamente con palabras, sino también con imágenes, sonidos, u objetos asumidos como interpretantes). Puede referirse a sus componentes sémicos menores a una unidad respecto a la cual está como la especie al género. Por lo tanto, la suma de las referencias connotativas constituye, desde otro punto de vista, el espectro compositivo de la unidad cultural. (Eco, 1973,108).

Denotación

Un signo denota una posición en el sistema semántico. El acto de la denotación es la referencia a una unidad semántica correspondiente, sobre la base de las reglas de correspondencia fijadas por el código. La denotación es la referencia que se produce en unas circunstancias y en un contexto determinado, a aquella posición en el sistema semántico en el que, desde el comienzo y cíe manera potencial, el código hacía que el significante fuera referido.

En esta acepción, la denotación también podría interpretarse como la extensión de un signo, en el sentido de que el signo hace referencia al conjunto de las unidades semánticas con las que el código lo hace corresponder, salvo que este conjunto es un conjunto de un solo miembro, es decir, la posición determinada en el sistema. (Eco, 1973,108).

La Cultura como sistema de Signos

En esta perspectiva, toda la cultura se considera como un sistema de sistema de signos, en el que el significado de un significante a su vez se convierte en significante de otro significado o incluso en significante del propio significado independientemente del hecho de que sean palabras, objetos, cosas, ideas, valores, sentimientos, gestos o comportamientos. Así, la semiótica se convierte en la forma científica de la antropología cultural.

La propuesta que realizó Umberto Eco en los años sesenta está basada en la idea de que la cultura por entero es un fenómeno de significación y de comunicación, lo que tiene como principal consecuencia que humanidad y sociedad existan sólo cuando se establecen relaciones de significación y procesos de comunicación. (Eco, 1973,108)

La cultura representa el modo en que, en determinadas circunstancias antropológicas, se segmenta el contenido (y, por lo tanto, se objetiviza el conocimiento) a todos los niveles, desde la subdivisión de las unidades perceptivas elementales a los sistemas ideológicos. Una cultura segmenta el contenido determinando como unidades culturales, no solamente las unidades perceptivas elementales como los colores, las relaciones de parentesco, los nombres de los animales, las partes del cuerpo, los entes naturales, los valores y las ideas; también segmenta aquellas porciones más amplias del contenido que son las ideologías. (Eco, 1973,108)

Las posiciones ideológicas están generadas por oposiciones de vastas cadenas sintagmáticas, estructuradas de acuerdo con determinados ejes. La naturaleza ideológica de las ideologías depende del equívoco de considerar los campos semánticos parciales como definitivos y no reducibles a correlaciones más amplias dentro del sistema semántico global hasta el punto de que se puedan vincular y contradecir por medio de la comparación mutua. (Eco, 1973,108). La crítica de la ideología consiste en llevar los campos semánticos parciales a correlaciones más amplias, para individualizar la parcialidad de las oposiciones.

Semiótica según Ferdinand de Saussure

Para Ferdinand de Saussure la definición o significado comienza a partir de la existencia del signo. El signo es una unidad dual de significado y significante, que ha determinado muchas de las definiciones posteriores de la semiótica. La relación entre significante y significado se establece sobre la lengua; es decir, un sistema de signos y reglas para utilizar dichos signos cuya característica principal recae en su fonetismo y su capacidad de ser ligada a signos gráficos que finalmente representan la sonoridad de los signos de la lengua. (Saussure,1945).

En otras palabras, la lengua tiene como principal objetivo comunicar información o ideas, y para ello, se basa en sonidos pronunciados y reconocidos por ciertos grupos

sociales. Dichos sonidos pueden escribirse, es decir, pueden tener una dimensión gráfica, pero finalmente nos darán a conocer un grupo de sonidos que a su vez remiten a un significado específico, la definición de Saussure es muy importante y ha servido para desarrollar una conciencia semiótica, su definición de signo como entidad de dos caras ha anticipado y determinado todas las definiciones posteriores de la función semiótica y en la medida en que la relación entre significante y significado se establece sobre la base de un sistema de reglas, la semiología saussureana puede parecer una semiología rigurosa de la significación. (Saussure,1945).

Signo Lingüístico

Por su parte, Ferdinand de Saussure (1857-1913) propone el estudio del signo lingüístico a través de observar sus funciones, su estructura y sus rasgos. Su trabajo se centra en el estudio del lenguaje como un hecho social y se dedicaba al estudio histórico y descriptivo de las lenguas indoeuropeas trabajos a partir de los cuales se genera la publicación del Curso de lingüística general. Algo que se puede observar en las primeras líneas de su propuesta sobre cómo entender el lenguaje, es su perspectiva durkhemiana al respecto del mismo.

Saussure (1945) define al lenguaje como un hecho social (p. 34) por ser exterior en relación a las conciencias individuales, en el sentido de que lo adquirimos y ejerce una acción coercitiva sobre esas mismas conciencias. De modo que al adquirir una lengua y no otra, tal situación modela nuestra forma de pensar. Por tal razón el lingüista suizo determina que hay que colocarse desde el primer momento en el terreno de la lengua y tomarla como norma de todas las otras manifestaciones del lenguaje:

> "La lengua no se confunde con el lenguaje: la lengua no es más que una determinada parte del lenguaje, aunque esencial. Es a la vez un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social para permitir el ejercicio de esa facultad en los individuos" (Saussure, 1945, p. 38).

El lenguaje definido por Saussure tiene un lado social y un lado individual y no puede concebirse uno sin el otro. Es "multiforme y heteróclito", susceptible de ser

analizado desde muy distintas perspectivas (física, fisiológica, psíquica, individual, social), tiene carácter estático pero dinámico, actual y simultáneamente pasado. La lengua, por tanto, es dinámica y cambiante, y este cambio se da en el colectivo y no por la acción de un solo individuo. Para explicar ese carácter social e individual del lenguaje propone iniciar por el acto individual en el circuito de la palabra.

Lo primero que explica es que hay que entender la organización de la lengua como un sistema a partir del cual se comparten estados del mundo entre los individuos. El sujeto que utiliza una lengua lo que hace es utilizar un producto que ha registrado pasivamente, que no supone premeditación y que por lo tanto no produce reflexión sino la que sirva para clasificar. El habla es, por el contrario, un acto individual de voluntad e inteligencia puesto que el sujeto combina elementos a partir del código de la lengua para expresar su pensamiento personal a partir de una norma, el lenguaje. (Saussure,1945).

De esta forma, al reflexionar sobre el vínculo que une un nombre a una cosa (pensamiento) eso lo llevó a determinar la unidad mínima del lenguaje, el signo lingüístico. El signo lingüístico se presenta como una estructura que posee dos elementos, ambos psíquicos y están unidos en nuestro cerebro por un vínculo de asociación "Lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica" (p. 91).

De aquí el clásico gráfico que explica la noción del signo lingüístico como una diada:



Gráfico #4, Fuente: Ferdinand de Saussure (1945). Curso de Lingüística General.

A partir de tal explicación determina que el signo lingüístico, posee las siguientes características:

- En primer lugar, el signo representa el resultado de la unión entre un concepto y una imagen acústica, en el que dicha imagen no es el sonido sino "la huella psíquica de ese sonido, la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos".
- En segundo, si el signo se define a partir de esta unión, resulta ser una "entidad psíquica" que se compone de dos caras.
- En tercero, el resultado es que ambas caras, por ser el producto de una unión, son inseparables.
- En cuarto, se refiere a que el signo debido a su naturaleza fundamental es arbitrario. (Saussure in Cid, 2004)

La aportación teórica de Saussure, y por la cual se le considera el padre del estructuralismo, es haber considerado a la lengua como un sistema de signos donde cada signo funciona al interior de ese sistema de reglas a partir de su código (su estructura), la lengua. Para Eco (2005), el problema de tal desarrollo teórico es que Saussure nunca definió claramente los elementos componente del signo que permiten su estructuración, el significado se queda, según Eco, a mitad de camino entre una imagen mental, un concepto y una realidad psicológica.

Según Saussure, el signo expresa ideas y, aun cuando aceptemos que no estuviera pensado en una acepción platónica del término idea, el caso es que sus ideas eran fenómenos mentales que afectaban a una mente humana" (p. 32)

Su explicación del signo se convierte en uno de los dos aportes más importantes para la semiótica, y permitieron la delimitación de una ciencia que se encargue del estudio de los signos en el seno de la vida social. En suma, la aportación de Bühler y Saussure nos permiten ubicar al signo al interior de un sistema de reglas que permite el intercambio simbólico a partir de un sistema de reglas, el lenguaje.

Las primeras aproximaciones al signo ponían a la lingüística como el principio metodológico necesario para la observación de fenómenos en donde se encontrará el signo. Lo que veremos posteriormente a estas propuestas serán estudios de lenguajes que van más allá del signo escrito o verbal y que por su naturaleza requerirán de otro tipo de propuesta teórico-metodológica, para Ferdinand de Saussure la definición o significado comienza a partir de la existencia del signo.

Significado, Significante

Para Saussure, el vínculo entre el significante y el significado es siempre arbitrario, entendiendo arbitrario como 'inmotivado', y no radica en el individuo la potestad de escoger los significantes de una lengua, sino que estos se construyen en un hábito colectivo, una convención social que, históricamente, ha generado determinados significantes, significados y las relaciones entre estos. Por lo tanto, el carácter inmotivado del signo señala que no existe un vínculo natural entre la cosa y lo nombrado en la cosa.

> El lazo que une el significante al significado es arbitrario; o bien, puesto que entendemos por signo el total resultante de la asociación de un significante con un significado, podemos decir más simplemente: el signo lingüístico es arbitrario. Sí, la idea de sur no está ligada por relación alguna interior con la secuencia de sonidos s-u-r que le sirve de significante; podría estar representada tan perfectamente por cualquier otra secuencia de sonidos." (Saussure, 1945, p. 93).

Esta asociación se produce de forma tácita entre los hablantes de una misma lengua y es, para Saussure, la prueba por la que existen en otras lenguas distintos significantes y significados para las mismas palabras. Si la unión del significante con el significado es inevitable, ahora, Saussure agrega que es convencional porque ningún hablante podría encontrar la relación racional entre el significante verde y el significado que cada uno de esos hablantes lo tiene incorporado en su vocabulario. En este punto, Saussure señala la diferencia entre el signo y el símbolo, y cómo algunos signos pueden ser relativamente más motivados o inmotivados.

> Se ha utilizado la palabra símbolo para designar el signo lingüístico, o, más exactamente, lo que nosotros llamamos el significante. Pero hay inconvenientes para

> admitirlo, justamente a causa de nuestro primer principio. El símbolo tiene por carácter no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío: hay un rudimento de vínculo natural entre el significante y el significado. El símbolo de justicia, la balanza, no podría reemplazarse por otro objeto cualquiera, un carro, por ejemplo. (Saussure, 1945, p. 94)

"El significante, por ser de naturaleza auditiva, se desenvuelve en el tiempo únicamente y tiene los caracteres que toma del tiempo: a) representa una extensión, y b) esa extensión es mensurable en una sola dimensión; es una línea." (Saussure, 1945, p. 95). Indica que dos unidades de signos no pueden ser expresadas (pronunciadas) de forma simultánea porque cada cadena de significantes aloja a una sola unidad, por lo tanto, no pueden encontrarse dos en un mismo punto de la cadena hablada, diferencia los sistemas en los que los signos se articulan en la línea del tiempo como en la lengua de aquellos como los visuales (escritura, señales), que se organizan en la línea del espacio sobre varias dimensiones.

Se entiende, entonces, que la lengua es el intermediario o catalizador entre la masa amorfa de las ideas y la masa amorfa de los sonidos. Gracias a la arbitrariedad del signo, el vínculo entre estas dos masas (significado y significante) es convencional y el valor se genera por la composición del signo y por el entorno en el que se encuentra. El valor es dependiente de la relación entre los signos y siempre están constituidos por una cosa desemejante, susceptible de ser trocada por otra cuyo valor está por determinar, y por cosas similares que se pueden comparar con aquella, cuyo valor está por ver. (Saussure, 1945).

> La posición primordial del significante y el significado como órdenes distintos y separados inicialmente por una barrera resistente a la significación (…) Esto es lo que hará posible un estudio exacto de los lazos propios del significante y de la amplitud de su función en la génesis del significado. (Lacan, 1984, p. 183)

Significado: es el contenido, la idea que nos despierta en la mente, el estímulo de escuchar el significante, imagen mental. (imagen que se forma en la mente al escuchar el significante o como la llama Saussure imagen acústica "volcán" y va a depender del contexto y referentes)

Significante: constituye la parte del signo lingüístico perceptible por el oído, la imagen acústica. (ejemplo “volcán” la sucesión de sonidos)

Semiótica según Charles Peirce

Peirce desarrolló una teoría semiótica que es a la vez: general, triádica y pragmática.

Es general: ya que tiene en cuenta la experiencia emocional, práctica e intelectual; que incluye todos los componentes de la semiótica; que generaliza el concepto de signo.

Es triádica: ya que se basa en tres categorías filosóficas: primeridad, segundidad y terceridad; que posee tres términos en relación: el signo o representamen, el objeto y el interpretante.

Es pragmática: ya que tiene en cuenta el contexto en el que se producen y se interpretan los signos; que define al signo por su efecto sobre el intérprete.

Según Peirce, tres categorías son necesarias y suficientes para dar cuenta de toda la experiencia humana. Estas categorías corresponden a los números primero, segundo y tercero. Ellas han sido designadas como "primeridad", "segundidad", y "terceridad".

La primeridad es una concepción del ser, que es independiente de cualquier otra cosa. Por ejemplo, un "enrojecimiento", antes que nada, en el universo fuera rojo, o una sensación general de dolor, antes de que uno comience a preguntarse si la sensación proviene de un dolor de cabeza, una quemadura o alguna emoción dolorosa. Debemos tener claro que, en la primeridad, sólo hay unidad. Por lo tanto, es una concepción del ser en su totalidad o integridad, sin límites ni partes, sin causa ni efecto. Una cualidad es una mera potencialidad abstracta. La primeridad pertenece al reino de la posibilidad, y se vive

dentro de una especie de instante intemporal. La primeridad corresponde a la experiencia emocional.

La segundidad es el modo de ser que es en relación a otra cosa. Esta es la categoría que incluye lo individual, la experiencia, el hecho, la existencia y la acción-reacción. Por ejemplo, la piedra que se nos cae al suelo, la veleta que se vuelve apuntando en la dirección del viento, o el dolor que se siente a causa de una inflamación molar. La segundidad opera dentro de un tiempo discontinuo, donde un determinado evento se produjo en un momento determinado antes de otro evento que fue su consecuencia. La segundidad corresponde a la experiencia práctica.

La terceridad es el mediador a través del cual un primero y un segundo se ponen en relación. La terceridad pertenece al dominio de las reglas y las leyes. Sin embargo, una ley sólo puede manifestarse a través de las apariciones de su aplicación, es decir, por signos de la segundidad. Y estos mismos sucesos actualizan cualidades (signos de la primeridad). Mientras la segundidad es una categoría de la individualidad, la terceridad y la primeridad son categorías de generalidad. Pero la generalidad de la primeridad está en el nivel de la posibilidad, y la generalidad de la terceridad en el nivel de la necesidad y, por lo tanto, de la predicción. La ley de la gravedad, por ejemplo, nos permite predecir que cada vez se nos cae una piedra desde una altura de 1mt., caerá al suelo con una determinada aceleración, igual en todos los casos posibles. La terceridad es la categoría del pensamiento, el lenguaje, la representación y el proceso de semiosis, que hace posible la comunicación social. La terceridad corresponde a la experiencia intelectual.

Según Peirce, un signo puede ser simple o complejo. Peirce no define el signo como la unidad mínima de significación. Cualquier cosa o fenómeno, sin importar su complejidad, puede considerarse como un signo desde el momento en que entra en un proceso de semiosis.

El proceso de semiosis implica una relación triádica entre un signo o representamen (un primero), un objeto (un segundo) y un interpretante (un tercero).

El representamen es algo que representa otra cosa: su objeto. Antes de que se interprete, el representamen es una pura potencialidad: un primero.

El objeto es lo que el signo representa. El signo sólo puede representar al objeto. No puede proporcionar conocimiento de éste. El signo puede expresar algo sobre el objeto, con tal de que dicho objeto ya esté conocido por el intérprete mediante experiencia colateral (experiencia creada a partir de otros signos, que son siempre anteriores).

Al ser interpretado, el representamen tiene la capacidad de desencadenar un interpretante que completará una primera semiosis. Ese primer interpretante, a su vez se convierte en un representamen de una segunda semiosis, lo que activa un nuevo interpretante que hace referencia (de alguna forma) al mismo objeto de la primera semiosis, permitiendo así que el primer representamen haga referencia al primer objeto y así sucesivamente, ad infinitum. Por ejemplo, la definición de una palabra en el diccionario es un interpretante de la palabra, porque la definición se refiere al objeto (lo que la palabra representa) y por lo tanto permite que el representamen (palabra) se refiera a este objeto. Sin embargo, con el fin de ser entendida, la propia definición requiere una serie, o más exactamente, un conjunto de otros interpretantes. (Fisch, 1986).

Signo

"Peirce empezó desde el mismo punto desde el cual la mayoría de nosotros empezamos, con un modelo que por sí mismo sugeriría una definición reducida, es decir, el modelo de conversación entre dos hablantes de la misma lengua. Mediante la ayuda de movimientos labiales y gestos, cada uno interpreta la secuencia de sonidos articulados por el otro hablante como palabras, frases, oraciones, en la lengua que ambos comparten (Fisch, 1986, p. 357)

Así, las palabras, frases, oraciones, sintagmas, discursos y las conversaciones extensas se convierten en signos, de la misma manera que lo son los poemas, ensayos,

historias cortas, novelas, oraciones, obras de teatro, operas, artículos periodísticos y científicos y las demostraciones matemáticas. Así un signo puede ser una parte constituyente de un signo mucho más complejo y todas las partes que constituyen un signo complejo son a su vez signos. Pero la noción de "signo" analizada por Peirce no se quedó en este punto.

El autor extendió esta noción hasta incluir imágenes, síntomas, órdenes, microscopios, representantes del parlamento, conciertos y su realización. Sin embargo, no importa cuál sea la diversidad de los ejemplos de signo; Peirce no desarrolla su concepción genérica del signo desde un estudio inductivo de su existencia empírica. Su método consistió en desarrollar una definición abstracta sobre la manera lógica en que los signos actúan en general para que cualquier cosa que muestre una modalidad de acción similar se convierta ipso facto en un signo. Por lo tanto, la acción que realiza un signo es tripartita e implica al objeto y al interpretante. (Fisch, 1986).

Objeto

En lo que respecta a la derivación que hace Peirce del concepto de objeto a partir de la noción del emisor lo que se puede decir es que, en última instancia, el emisor de un signo de cualquier fenómeno interpretable es la realidad en sí misma. Esto es verdad incluso en el caso de un hablante humano, lo que nos lleva a considerar la realidad como pensamiento que se expresa a través del emisor. Así el emisor da cuerpo a un habla que no viene de sí mismo, pero viene si de contextos más amplios que lo engloban a él.

De todos modos, vale la pena destacar el hecho de que la definición tripartita hecha por Peirce, del signo como derivado de la tríada "emisor -mensaje-intérprete", es una construcción conceptual abstracta, que parte del modelo de comunicación de una conversación que puede darse entre seres humanos, seres humanos y animales, animales entre sí, seres humanos y máquinas, máquinas entre sí, moléculas entre sí, entre otros.

Interpretante

La definición de Peirce sobre el interpretante, por su parte, es también un refinamiento lógico de la poco elaborada noción de interpretación. De hecho, la definición está tan elaborada, que la vaga idea que podemos tener normalmente sobre cualquier proceso de interpretación, Peirce ha convertido de una manera muy precisa, en una batería conceptual que consta como mínimo de nueve niveles del interpretante (el inmediato, el dinámico y sus subdivisiones - emocional, energético, lógico.

Este último y sus subdivisiones – conjeturas, definiciones, hábitos y cambios de hábitos- y, por fin, el interpretante final). Dicha batería conceptual evidencia minuciosamente y paso a paso, la manera en que se desarrolla cualquier proceso de interpretación. Este proceso incluye todos los aspectos de la interpretación, tales como el psicológico, el potencial, las emociones, las acciones, los hábitos y sus cambios.

Semiótica según Luri Lotman

La semiótica de Lotman se basa en la articulación de tres grandes perspectivas teóricas que dan un carácter dinámico al concepto de sentido y, por consiguiente, al de su manifestación formalizada: el texto. Nos referimos a la estética formal, a la teoría general de sistemas y a la teoría de la comunicación. Si bien la implicación de las tres visiones permite superar los límites rígidos de una definición tradicional de “signo” para acercarse a una caracterización dinámica y compleja de los fenómenos de significación (a partir de la idea de “texto” o “interacción dialógica”), proporciona también las bases para pensar que cualquier conformación textual es más que un hecho acabado un proceso constante.

La idea precedente resulta ser fundamental en la identificación y caracterización de problemáticas de investigación complejas y que, no obstante estar alejadas de las disciplinas lingüísticas o literarias, son susceptibles de generar metáforas extensivas capaces de caracterizar a cualquier aspecto de la vida humana como un derivado de

"sentido" dinámico y relacional. El "texto", como marco de relaciones de significación, permite obtener una dimensión más compleja de las categorías, variables y condiciones en las que se desarrollan los procesos o niveles de interacción humanos.

El alcance de una analogía: texto – organización, por consiguiente, no sólo permitirá pensar en una estructura formal dada (una forma de articulación de signos: organigrama, flujos, reglas, protocolos y funciones jerárquicamente establecidas) sino que habilitará la caracterización de múltiples relaciones culturales intrínsecas (diálogos). Esta posibilidad dará, a cada acto social, una pertinencia coyuntural a partir de las voces que lo constituyan. Con base en lo anterior, pensar a la organización como sistema es un asunto de límites y relaciones formalizadas que, al plantearse en función de procesos de sentido, adquiere movilidad y dinamismo en la relación con el entorno dialógico que la rodea. (Lotman, 2000).

A partir de la importancia que Lotman asigna al "sentido" como el elemento dinámico en la cohesión / coherencia de un texto, la noción de cultura como una naturaleza semántica propia del ser humano que tiende a expandirse, dirigirse o ramificarse luego de interacciones múltiples en espacio y tiempo es susceptible de ser extraída por analogía y sopesada a la luz de los estudios antropológicos como los de la llamada "Escuela postmoderna". No es de extrañar que, en estudios recientes, la organización suela ser referida por pensadores de orientación antropológica como "una cultura" gracias a la consideración de los elementos de sentido que provienen de cada uno de los miembros sometidos a su actividad. (Lotman, 2000, p.169).

> Como texto la organización "es" o "puede ser", por lo tanto, un marco susceptible de ser comprendido etnográficamente en función de sus procesos de sentido. Lotman, reconociendo lo anterior, genera una concepción general y extensiva en la que la cultura queda definida como "un sector o un dominio cerrado (de sentido) sobre el fondo de la no – cultura (sin sentido o caos)" (Lotman, 2000, p.169).

El concepto lotmaniano nos expone a una paradoja: Toda cultura revierte el carácter a – cultural del mundo de vida donde se inserta el hombre al encerrarlo en un ámbito de sentido. De acuerdo con la concepción precedente y, para alejarnos del

problema que supone la antinomia: cultura – no cultura, se podría acotar que la última arista implica, simplemente, a un marco, contexto o ámbito de la realidad que no ha sido semiotizado o incorporado a un esquema de sentido producido por agentes competentes.

La cultura es, por consiguiente, la determinación del contexto de interacción con base en la manera en la que lo entendemos, pero, también, de las formas en las que nos relacionamos unos con otros. La cultura puede ser vista en múltiples dimensiones desde diferentes niveles de relación. Así, el espacio de intersección entre individuos, procesos, estructuras y límites se vuelve el espacio natural para la comunicación (para el desarrollo, el crecimiento, el orden, etc.), a partir de la cual es posible la conformación de una organización y, por lo tanto, de cualquier sistema cultural. No resulta difícil, en dicha concepción por oposiciones, identificar los principios "sistémico" e "informativo" en torno a la distinción que genera una identificación de marcos referenciales que hablan de "cultura": el espacio semiotizado y el espacio no semiotizado se presentan como distinciones que parten de un receptor apto o capaz. Para Lotman la cultura es algo más acotado que "el estudio de ese todo que rodea al hombre", se trata del producto de un trabajo de distinción permanente que conforma sus propias fronteras a partir del sentido compartido o el acuerdo comunicativo (estructuras significantes). (Lotman, 2000).

Sistema Modelizante

Un "sistema modelizante" responde, desde la perspectiva de Lotman, a una cierta necesidad de unidad o codificación de elementos que presenta la cultura.

> Para realizar su función social (el sistema) debe intervenir en calidad de una estructura sometida a principios constructivos únicos. Esta unidad surge de la manera siguiente: en determinada etapa del desarrollo comienza para la cultura un momento de autoconciencia: crea su propio modelo. (Lotman, 2000, p.190).

La condición funcional del sistema modelizante de la organización no se contrapone a la idea de texto, toda vez que puede ser comprendido como un marco de interacción sígnica que sirve de medio para la conservación y transmisión de ciertos

mínimos convencionales de coexistencia. En el caso que ocupa al presente ensayo, la empresa como marco de interacción diferenciado de un todo es un campo o ámbito de semiosis con necesidades productivas propias un texto en el que esquemas formales de acción, niveles de autoridad y racionalidades múltiples del personal que labora en ella generan niveles de realidad, conflicto, cambio y permanencia. Su acción como un "sistema modelizante", sin embargo, se apega a los límites que impone la intersección con otros sistemas o la incorporación de diferentes niveles de sentido que alteran la condición de sus formas simbólicas o elementos estructurales internos. (Lotman, 2000, p.175).

Un sistema modelizante como un productor textual sirve como punto de partida para la expresión, la comunicación y las sucesivas interpretaciones y reformulaciones del modelo organizacional. Su naturaleza es consecuencia de un encuentro y, por consiguiente, de una alteración, excepción o cambio permanentes. Dentro de él pueden coexistir diferentes culturas, pero éstas se circunscribirán a las posibilidades que las propias fronteras permitan. El modelo de intersecciones Lotman puede acercarnos a una perspectiva gráfica que ilustre el modo en el que la relación sistémica origina nuevos modelos y referencias que rebasan no sólo a los marcos internos de relación en la organización sino a ella misma en muchos niveles. Por lo dicho, los miembros de la organización son capaces de relacionarse conscientemente no con la organización real, viva, sino con un constructor mediador de estructuras de sentido histórico-culturales. Este sistema de sentidos compartido en las organizaciones permea tanto las relaciones como las acciones, e incluso le imprime a los objetos, materiales o simbólicos, sentidos que determinan los modos como los sujetos se relacionan y actúan sobre ellos.

Interacción Cultural

Visualizar las implicaciones de los sistemas modelizantes en las dinámicas culturales supone considerar las formas en las que Lotman entiende la "memoria", es decir, el / los puntos de partida de la interacción comunicativa que tiende a la expansión Consideremos primeramente la correlación entre dos organizaciones o sistemas culturales modelizados mediante formas simbólicas específicas: ritos asentados (contratación de

personal), racionalidades compartidas (calidad productiva), estructuras asentadas (jerarquías), que entran en contacto gracias al reconocimiento de elementos comunes de sentido, es decir, de un vínculo (objetivo) presente en sus "memorias".

La relación entre ambos no se da como un simple acto de acoplamiento parcial, se trata más bien de un proceso en el cual las diferencias se hacen complejas e impactan a ambos sistemas de referencia a través del tiempo llevándolos a transformarse mutuamente. La relación en este acto redunda en la incorporación por parte de ambos marcos de sentido de elementos de ajenos susceptibles de significar. Por ejemplo, la calidad con la que produce una organización tendrá implicaciones en la calidad con la que abastece una organización. Ningún sistema modelizante puede entenderse como parámetro de una frontera rígida, en sus límites ellos están sujetos a un proceso de crecimiento continuo, debido a la incorporación de nuevas experiencias asimiladas a partir de un encuentro con otros sistemas.

Todo sistema modelizante es susceptible de transformarse a sí mismo desde la dimensión de sus estructuras internas, cuyos elementos reproducen las dinámicas de interacción propias de la intersección sistémica. En este punto vale la pena hacer énfasis en el término de memoria y en la noción de proceso. La memoria será el concepto lotmaniano para referencia. Para el autor se trata del "registro de lo ya vivido por la colectividad y está ligada inevitablemente a la experiencia histórica pasada. Por consiguiente, en el momento de su surgimiento la cultura no puede ser constatada como tal, de ella se toma conciencia sólo post factum, la organización diferenciada en función de la memoria mítica de sus miembros: la idea del trabajo según católicos, protestantes, sintoístas o musulmanes. Ya que se ha adquirido la constatación que identifica a la cultura como nexo común, todo sucesivo desarrollo se vinculará no con el pasado sino con la compatibilidad de éste con un programa o serie de éstos dirigidos hacia el futuro. La identificación de un ideal a futuro o un objetivo es lo que da la condición de sistema modelizante a la experiencia cultural asentada en la memoria. (Lotman, 2000).

Carácter Dinámico de la Cultura

Una posibilidad importante que abre la perspectiva de Lotman sobre la cultura es la de poder alejarse de la idea de un sistema cerrado en sí mismo. Para él la cultura no puede estudiarse a partir del abordaje segmentado y exclusivo de manifestaciones invariables o formas simbólicas rígidas como:

Mito. - Con carácter oficial y muchas veces, anquilosado por la propia tradición que lo detenta.

Rito. - Institucionalizados e inalterables; garantías de permanencia y de sostenimiento del status en las manifestaciones comunitarias. (Aguirre, 1994).

Formaciones Metaculturales

Definiendo la cultura como un mecanismo sígnico complejamente organizado que asegura la existencia de un grupo de personas en tanto que persona única, colectiva, poseedora de intelecto, memoria, conducta, cosmovisión común, pueden reconocerse tres formaciones de tipo metacultural que la constituyen:

Mitológico, lenguaje de lo arcaico, lo que no cambia en el tiempo.

Artístico, lenguaje que mira a la cultura y la modifica, semiotiza, permanentemente.

Científico, lenguaje que determina lo que es verdadero para una cultura en una época. En American Beauty (1999) de Sam Mendes se reformula el sueño americano de los años 50 (mitológico) con procedimientos artísticos y recurriendo a la filosofía (científico) para identificar problemas.

Desde su perspectiva o enfoque, la semiótica de Lotman, proyectada a la luz de la interacción de sistemas de sentido y de su emplazamiento a través de la comunicación, permite dar a la cultura y a cada una de sus manifestaciones un carácter dinámico, donde las formas simbólicas interactúan y se condicionan.

Es decir, son causadas, pero a la vez causantes de su propio carácter incompleto. De lo anterior mismo puede decirse que las formas simbólicas podrían ser susceptibles de identificarse y alterarse en su esencia de acuerdo con múltiples niveles de espacio y tiempo (tanto al exterior como al interior de ellas mismas).

La semiósfera, por lo tanto, no es otra cosa que la interacción de múltiples sistemas de sentido que se relacionan y condicionan entre sí, generando mutuos movimientos o transformaciones estructurales de carácter evolutivo (paulatino) o explosivo (radical). Tratar a la semiósfera en singular, como una gran esfera que rodea al mundo del hombre, sería arriesgado y pretencioso. En aras de mantener cierta prudencia nos pronunciaríamos análogamente a la teoría de sistema a tratar el concepto en plural. De este modo hablaríamos de "semiósferas" que, circunscritas por medio de una convención, pueden interactuar entre sí en múltiples niveles y con formas diversas.

Cercano a una perspectiva dialógica al considerar las relaciones entre diferentes sistemas de sentido, Lotman establece un esquema básico de intersección que permite visualizar y comprender modos distintos de correspondencia entre formas simbólicas, sujetos, operaciones, creaciones materiales o fines en las dinámicas de intercambio de sentido.

Metodológicamente, la representación de sistemas como conjuntos intersectados puede derivar de una definición de categorías generales que, haciéndose más complejas y específicas con base en su situación y los sujetos involucrados, logran captar distintas dimensiones de sentido en un sistema cultural.

La importancia de las relaciones sistémicas y extra sistémicas en la visión lotmaniana es fundamental, toda vez que, a partir de ellas, se manifiesta el carácter dinámico de la cultura y, por consiguiente, la adaptación de la organización al entorno por medio del mantenimiento de su carácter cultural o, por otro lado, de cambios de carácter evolutivo o explosivo. (Aguirre, 1994).

Cultura

Es quizás el término “cultura” uno de los más complejos para ensayar definiciones concretas en el campo de estudio de las ciencias sociales. Múltiples y heterógenas concepciones luchan por ser concepto de esta palabra, y en su amplitud se demoran tantos debates como los que se superan con acuerdos simplificantes. Cultura alta y cultura baja, cultura más mediática y cultura popular a través de la dialéctica de los opuestos que conforman el todo se intenta delinear el funcionamiento y el sentido final que este término puede arrojar. Estos mecanismos teóricos construyen un sistema cultural modelizable con claridad analítica; un campo de acciones, análisis y proyecciones modelado a imagen y semejanza de la herramienta que se utiliza para realizar los recortes de objetos estudiables. Pero en las ciudades modernas, la fuente misma del análisis cultural, los sentidos bullen, las palabras e imágenes asoman por cada rincón, los diálogos se multiplican, se aceleran, se solapan, se obstruyen. (Hell, 1986).

El tejido de lo cultural es siempre, y cada vez más, inasible, el entramado más complejo, la heterogeneidad más profusa. En este tejido aparecen elementos recurrentes, que los habitantes de una comunidad tienden a retomar y resignificar; aparecen formas de diálogo, de acción, de agrupamiento; valores, historia, habitus, conductas. Estos elementos en interacción constituyen la discursividad que construye la representación de la realidad, hecha de las significaciones que los sujetos generan a partir de la experiencia sobre ellos. Cuando los sentidos se recrean de manera colectiva nace un sistema cultural, en el que sus elementos cohabitan en armonía y tensión continua, formando identidades más o menos definidas a través de encadenamientos de sentidos. Estas identidades, por enfrentamientos semánticos, acaban por definirse en su individualidad y en su contraste con otras cadenas de sentido. Las identidades surgen, se desprenden de otras, aparecen entre otras, y se desarrollan desplazando lo ajeno y reforzando lo propio, creando su subsistema. (Hell, 1986).

La primera aproximación al fenómeno cultural de nuestro tiempo debería realizarse pasando de una concepción singular a una múltiple. Buscaremos construir nuestro mapa,

nuestro modelo de objeto social, a través de esta jerarquización de la multiplicidad y de la inserción de los elementos en el juego de un sistema general. Esta concepción, ya molecular, y no atomística de las significaciones sociales constituye uno de los mayores aportes en el estudio de la cultura del siglo XX. Luri Lotman, semiólogo soviético de la Escuela de Tartu, avanza con su teoría de la Semiótica de la Cultura hacia una concepción sistémica y heterogénea de la cultura. La Semiótica de la Cultura es una disciplina que comprende tanto a la semiótica como a la antropología cultural. A partir de este tipo de análisis puede arribarse a lo que se denomina una caracterización de Tipologías de las culturas, a partir de reglas, códigos, que separan cultura de naturaleza, según el aporte de Lèvi Strauss.

La cultura es una lengua, ya que: Es un sistema de comunicación, utiliza signos organizados de manera determinada.

A la hora de caracterizar los rasgos semióticos de una cultura, ésta viene definida por una determinada relación con el signo. Esta actitud con respecto al signo, base de todo pensamiento culturológico lotmaniano, encuentra sin duda contactos con la episteme de Foucault (a quien refiere el propio Lotman). Cuando Foucault dice que "la relación con los otros textos tiene la misma naturaleza que la relación con las cosas; aquí como allí lo que importan son los signos" está suscribiendo absolutamente a la semiótica de la cultura. El signo en el discurso lotmaniano, situado siempre en el seno de una colectividad donde se intercambia información, es el equivalente material de los objetos, de los fenómenos, de los conceptos que expresa. De ahí se deduce la característica esencial del signo: su capacidad de ejercer una función de re-emplazamiento (Jakobson, 1970).

En este sentido la palabra reemplaza a la cosa, al objeto, al concepto. Para que un fenómeno cualquiera pueda convertirse en signo, es decir, portador de un determinado significado, debe formar parte de un sistema, pudiendo así establecer relación con un no signo, o con otro signo. (Jakobson, 1970).

El signo aparece entonces como una unidad cultural entera, no como una relación (según Saussure) significante-significado. Y la cultura interviene y se caracteriza como un sistema (de sistemas) de signos organizados de un determinado modo. (Lozano, 1979).

Entenderemos a la cultura entonces, siguiendo a Lotman, como “información no hereditaria, que recogen, conservan y transmiten las sociedades humanas” o bien como “memoria no hereditaria expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones”.

> Así, el elemento que nos parece dominante en la teoría lotmaniana de la cultura es, junto con la antes citada de sistema modelizante, la noción de memoria, que debe interpretarse "en el sentido que se le da en la teoría de la información y en cibernética: es decir, facultad que poseen determinados sistemas de conservar y acumular información" (Lotman, 1979).

La cultura en tanto que memoria no hereditaria exige, para su propia existencia, otras dos características de extraordinaria importancia:

a) Su organización sistémica (esta memoria es un sistema: toda cultura necesita, además, unas fronteras sistémicas, se define sobre el fondo de la no-cultura);

b) Su dimensión comunicacional (cada cultura ha de establecer un sistema de comunicación).

Entenderemos la cultura, por tanto, como sistema, memoria y comunicación. Las variadas dimensiones constitutivas de su sistematicidad y los diferentes sistemas de comunicación intra e intercultural serán, pues, dos de los pilares a partir de los cuales se establece una tipología de la cultura. Otra de las dimensiones fundamentales del pensamiento lotmaniano. A fin de que cada acontecimiento histórico encuentre su lugar como una determinada célula dentro del sistema, ha de ser concebido ante todo como existente, esto es, es necesario que sea identificado con un determinado elemento de la lengua del mecanismo memorizante. Más tarde ha de ser valorado en relación con todos los nexos jerárquicos de esta lengua. Ello quiere decir que quedará registrado como un elemento del texto de la memoria, un elemento de la cultura. (Lozano, 1979).

Cultura Popular

Se entiende por cultura popular a la acumulación de diversas manifestaciones culturales tales como la música, literatura, arte, moda, baile, cine, entre otros, que son consumidos por el más amplio público. Para acceder y disfrutar de la cultura popular se necesita poca o ninguna preparación formal o académica. (Uriarte, 2020).

Este término fue acuñado en el siglo XIX, y hacía referencia a las formas de cultura tradicionalmente atribuidas a las clases sociales desfavorecidas, en oposición a la cultura de las élites, considerada como cultura "oficial". Por eso se hablaba también de alta cultura y baja cultura.

Hoy en día la noción de cultura popular se vincula más bien con el folklore y las tradiciones locales, en oposición a una cultura "global" o internacionalizada, típica de las redes digitales y el mundo 2.0, o de las emisiones masivas de televisión. En este sentido se prefiere hablar de "cultura de masas", en oposición a la "cultura letrada" de los libros o la "cultura académica" de las Bellas Artes. También se le conoce como cultura *Mainstream.*

Elementos de la cultura popular

La cultura popular es todo menos homogénea. Sus elementos varían conforme al lugar de enunciación y sobre todo de las formas (cada vez más híbridas) de conexión que desee explorar. Por ejemplo, en un país de cultura oficial católica, es posible hallar una cultura popular que reivindique las tradiciones paganas y ejerza resistencia.

Otro tipo de cultura popular en un ámbito católico puede ser explorar formas tradicionales del catolicismo e imprimiendo a la estética de dicha religión un tono propio, una forma propia y local de ejercicio cultural. Un ejemplo perfecto de ello lo constituye el santoral católico caribeño, bajo el cual se esconden los dioses de la religión yoruba en un proceso de sincretismo cuyos inicios se dieron en la época colonial. (Uriarte, 2020).

Tipos de cultura popular

El folklore incluye las tradiciones y celebraciones de un pueblo o nación.
A grandes rasgos podemos hablar de:

- **Folklore o cultura popular tradicional**. Es el cúmulo de tradiciones y celebraciones que acompaña a un pueblo o una nación a lo largo de su historia. En ella suele haber reminiscencias de sus ancestros y de sus ritos fundacionales que se preservan mediante la práctica hasta nuestros días. (Uriarte, 2020).

- **Cultura popular masiva**. Aquella propia de los grandes medios y canales de comunicación masiva. Proponen un lenguaje propio y crean una sensación de comunidad en torno al consumo informativo o a la cultura del ocio, como ocurre por ejemplo con la televisión por cable o por streaming. A menudo se la acusa de ser una forma imperialista y homogeneizante de consumo cultural. (Uriarte, 2020).

- **Cultura popular o Cybercultura**. Se trata de la cultura propia de los usuarios frecuentes de Internet, en cuyos foros, redes sociales y otras plataformas de intercambio se generan prácticas sociales, culturales y hasta políticas. También se conectan con ideas fundamentales de la nacionalidad, la tradición y proponen formas nuevas para expresarlo. (Uriarte, 2020).

- **Cultura urbana**. Aquella que es típica de la expresión callejera en las ciudades, involucrando prácticas y escenarios típicos de la urbe y de sus pobladores. (Uriarte, 2020).

Diablada Pillareña

La Diablada Pillareña es una tradición que identifica al cantón, Santiago de Píllaro, declarada Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador el 29 de diciembre del año 2008; se

origina en los sectores rurales y su testimonio se ha transmitido de generación en generación. (Lara, 2010).

El diablo es un símbolo de rebeldía, los indígenas se ampararon en el mismo para no ser esclavos de la dominación; por tal razón este personaje es el fiel reflejo del concepto de libertad. La Diablada de Píllaro es una celebración popular que ha crecido en la última década. Según cuenta la historia, en épocas coloniales los indígenas se disfrazaban de diablos en repudio a las prédicas sacerdotales y al maltrato físico, psicológico, económico y moral que recibían de los españoles. (Lara, 2010).

La conquista siempre fue un instrumento de expansión de las civilizaciones cuando progresan en el territorio nacional se escriben muchas historias a través del tejido social de nuestros pueblos. En tales circunstancias la primera conquista en llegar fue la conquista de los incas. Sangrienta, larga y difícil les fue la victoria, pero más penosa y resistente les resulto la consolidación del imperio. Su hábil técnica de conquistadores barajar los métodos violentos con destierros colectivos, con importación de masas humanas desde lejanas altitudes a las que llaman mitimaes, con movilizaciones dentro del mismo territorio, con amistad hacia ciertos caciques de la nobleza vencida y con matrimonios políticos les permitió no sólo el domino total sino también el robustecimiento del Tahuantinsuyo (los cuatro horizontes del mundo) con la unidad de la estructura social, el desarrollo de nuevos cultivos y cría de animales domésticos; la aplicación del sistema decimal; la jerarquización regulada de autoridades; el trabajo colectivo en beneficio comunal; las mingas: costumbre que todavía se mantiene en sentido, en provecho lógico de la estructura latifundista; la escritura; la disciplina militar y el establecimiento del sacerdocio en torno a la adoración del sol. (Lara, 2010).

Hay que tomar en cuenta que incluso antes de la llegada de los incas las diferentes regiones conquistadas contaban ya con el impacto de un mestizaje sangre y cultura de diferentes orígenes. Pero la conquista española sangrienta y guiada por la codicia al imponerse- sin ningún freno moral, religioso, ético o social.

No se fundió en el primer momento lo dejó al pausado y lento paso caprichoso del tiempo- con la responsabilidad del hombre como tal para acelerar el proceso histórico. Perturbo la concepción del mestizaje: “cuando se mezclan entre sí individuos de razas muy distintas dentro de los puntos de vista antropológico y cultural se producen pueblos de mestizaje que viven durante más o menos tiempo dentro de un gran “trastorno general”. (Lara, 2010).

Para Hispanoamérica igual que al Ecuador este “trastorno general se tornó extremadamente trágico. Solo luego de dolorosos años de conquista, coloniaje e independencia política, el aporte étnico cultural se pone claro día tras día, no obstante, seguimos manteniendo sin resolver propios de un pueblo en construcción. Al depositar la semilla gozosa de su sangre en la mujer dominada por la fuerza, el español lo hizo por necesidad biológica no por amor perpetuable en la decencia. Fue un mestizaje de dolor al ser desconocido por el padre que escapo al momento de nacer.

Y al mismo tiempo seguía siendo el amo y señor del conquistado dueño de tierras y de las vidas del territorio de su propiedad. Impone su religión gracias al duro trabajo de los ya vencidos y le deja las labores agrícolas que luego se transformaran en el obraje en el concertaje y posteriormente el huasipungo. (Rosero. 2010).

En la complejidad psicológica la conquista nos dejó por responder la falta del padre o superego (para imitar o devorar su imagen), debilitó y debilita aun causando un complejo de inseguridad y por ende debilita nuestra personalidad.

Aunque es evidente que no solo se supusieron los defectos de las dos razas y culturas, se efectuó también la unión de las virtudes, gracias al establecimiento de las relaciones precisas para que esto ocurriera. Es así, que el mestizaje al madurar la etapa colonial dio personalidades de extraordinario valor humano. Es esta convulsión biológica y social la que genera dentro de nosotros una hecatombe de incertidumbre de hacia dónde vamos y quienes somos.

Dentro de este marco la historia nos cuenta que las sublevaciones indígenas, desgraciadamente, no tuvieron éxito, no alcanzaron la fuerza suficiente para lograr sus cometidos libertarios ante la esclavitud de que eran víctimas; pero, intentaron algunas conquistas y en la mayor parte de ocasiones fracasaron, entonces fueron bárbara y salvajemente reprimidos, ejecutados con violencia, con la más brutal crueldad que la mente humana pueda imaginar. (Rosero. 2010).

Lo que sí debe quedar claro es que en dicho Levantamiento Indígena de Píllaro, allá por 1768, se confrontaron, a muerte, los dos bandos simbólicos de la nueva institucionalidad ideológico-religiosa del Coloniaje esclavista español; y esta simbolización es muy importante:

Por un lado, los "representantes de dios en la Tierra", obispos y curas en nombre del papado romano y regidores, comendadores, encomenderos comandando el ejército oficial de represión es decir los verdaderos diablos, pero con ropaje, o mascarada de "representantes del bien"; y Por otro lado los "condenados de la tierra", aquellos estigmatizados como "diablos", cuando son los que crean la riqueza social por medio de su trabajo y de su sangre esclavizada, cuando son aquellos que soportan el peso de la opresión, de la miseria; son los bendecidos por el supuesto evangelio de cristo: "Bien aventurados los pobres porque de ellos será el reino de los Cielos"; es decir, que, en la práctica, son los verdaderos ángeles, los verdaderos dioses, los verdaderos creadores del bien, los verdaderos luchadores contra el maligno. (Rosero. 2010).

Este es el escenario, complejo, pero escenario real y concreto, en el que se produce el Levantamiento Indígena de Píllaro, comandado por uno de los indígenas de esas comunidades: Manuel Tubón, fue sofocado, derrotado, muchos murieron en el proceso de la lucha; y Manuel Tubón, el representante de los sublevados, de los Indios Endemoniados, y como encarnación misma del demonio, del diablo en sí, fue condenado a muerte, luego de que se le aplicaran, quinientos azotes, si en medio de los azotes el sentenciado se desmayaba se suspendía la ejecución de la condena hasta que el

sentenciado esté en condiciones de resistir su continuación; y luego de que se recupere proseguían los azotes hasta completar los quinientos. (Rosero. 2010).

Cuando mataron literalmente al Diablo que estaba encarnado en Manuel Tubón, por haberse sublevado y dirigido una sublevación colectiva, ocurrió que el pueblo, los indígenas, y después también los mestizos y las autoridades civiles de la población de Píllaro, se vistieron de diablos, con ello se cubrieron sus rostros, diseñaron las más espantosas caretas y máscaras; y todos eran diablos.

Las fiestas populares se construyen a partir de una serie de prácticas ligadas a lo teatral. Son actos públicos organizados, rituales profanos, religiosos o mixtos, celebraciones regidas por ciclos laicos o sagrados, muchas veces sutilmente imbricados.

Por tanto, la usanza de La Máscara del Diablo va proyectando un significado de que "todos somos diablos" la rebeldía, con cierta dosis de agresividad, era una especie de denominador común en el comportamiento de "los diablos". (Rosero. 2010).

Es que eso es precisamente lo que se debe demostrar la bravura del diablo, su coraje, su sinvergüencería, su sátira. Los diablos hasta hoy son briosos, tienen altas dosis de arrojo, hay un firme arranque de voluntad, desde para cargar sobre sus cuellos y cabezas esas pesadas máscaras que los encubre, hasta para resistir seis días completos bailando.

En la Diablada de Píllaro lo que se hace es rechazar el dominio que tienen esos falsos representantes del bien.

Desenmascarar esa hipocresía de la religión, política, de nosotros mismos que parece que cada nos convertimos en verdaderos demonios que hacemos lo que queremos y nos da la gana. Estamos entre falsos seres humanos que predican el bien, sacerdotes que violan, políticos corruptos, transnacionales que se lucran a costa de los pobres. Por eso es que el ser humano no debe mostrar humildad ante nadie, a esos monstruos y demonios se los enfrenta siendo un demonio. (Rosero. 2010).

Ahora todos debemos ser unos demonios porque si somos compasivos siempre habrá alguien que se quiera aprovechar de esto por eso siempre hay que expulsar ese ego de grandeza y coraje. Se acabó la época de mostrar piedad, hay que enfrentar a esos demonios reales y carnales como verdaderos guerreros.

Los monstruos y demonios ahora son representados por los seres humanos mismos, el ser humano entro en esa metamorfosis con el demonio, existe una transformación del ser humano compasivo y sutil paso hacer el guerrero agresivo y despiadado. (Rosero. 2010).

La imagen del demonio es un contrapunto al discurso divino, es decir es el lado negro de la dualidad de la existencia. Los asistentes en esta fiesta tanto los hombres y mujeres no necesitan llevar mascaras para mostrar todo su potencial y su ser libre en la vida. La multitud, los diablos toman la delantera. A cada paso nos conducimos más al infierno debemos liberarnos siendo auténticos en todas nuestras presencias.

Las fiestas andinas, occidentales, cristianas se han construido alrededor de sus mitos de vírgenes, santos, aparecidos, etc. Las máscaras, así como las artes escénicas que fueron inventadas por los griegos y el personaje del diablo forman parte de la teatralidad que desenvuelve estas celebraciones además de formar parte de nuestra cultura. (Rosero. 2010).

Todos se imaginan el diablo de una forma establecida con sus cachos, vestido de rojo, posee una gran nariz que es un símbolo del mal, lleva un tridente como otro símbolo de lo maligno y un rabo que son motivos para muchos cuentos, en los que siempre se crea ese temor hacia este personaje. Las puntas están dentro del mal, de lo que amenaza y atemoriza, la punta te corta, te hiere, lastima sobrepasa el escudo plano y se sumerge hasta dentro causándote gran daño, es un símbolo amenazante. (Rosero. 2010).

> Vemos que la Diablada Pillareña es una de las tradiciones que vive su gente durante los días del 1 al 6 de enero, esta manifestación cultura requiere de investigaciones antropológicas para conocer donde se originó, cuál fue el motivo para

> que se produzca, esta acción permitirá realizar una evaluación al momento de determinar si la misma continúa dándose tal cómo al principio se dio, cómo también permita reconocer si existe evolución para reconocer donde existe ciertos aspectos que se requiere retomar para vivirlo de manera adecuada.(Lara, 2010.p.94).

Todo se convierte más dominado literalmente por el demonio todo te quieren imponer y los medios de comunicación son los que más te lanzan consumismo, te imponen la moda, te dicen que debes hacer y no hacer, a donde tienes que salir a pasear, a que universidad debes de ir todo te lo mencionas estos medios, entonces es ahí donde no hay autenticidad y manifestación del propio ser humano.

La hipótesis que subyace en este modelo es que la religión, como sistema modelante secundario, impregna y sobre determina todos los ámbitos de la configuración cultural. Las culturas populares tradicionales tendrían, por lo tanto, una impregnación religiosa global. La labor etnográfica y descriptiva de las culturas tradicionales debe ser completada con el explicitación del imaginario social implicado en esa configuración cultural y que constituye propiamente su sentido. (Rosero. 2010).

Historia y Evolución

La Diablada Pillareña es una manifestación cultural pagana que no busca rendir culto al personaje principal de la "Diablada", pero que durante la fiesta es indispensable visualizar el traje que vuelve al cantón de color rojo, por los seis primeros días del año, sin ninguna duda que el diseño de la vestimenta es lo que más llama la atención y es motivo para que mucha gente busque participar bailando aunque sea de otro lugar, pero ser parte ya es un logro, el folklor social contribuye en todo los ámbitos dela sociedad (Lara, 2001,p.57).

En muchas sociedades hay fiestas que se celebran en determinadas fechas del año para conmemorar sucesos que ocurrieron en el pasado y que para muchos pueblos se consideran importantes, por lo que recurren a celebraciones para mantenerlas vivas ya sea a través del recuerdo. En el sector rural siempre hay el predominio de lo religioso sobre lo cívico, especialmente en el pasado, la mayoría de fiestas estaban señaladas por el

calendario litúrgico, en donde se planificaban los acontecimientos, las fiestas o conmemoraciones. Píllaro, ciudad, caracterizada por grandes levantamientos indígenas, ha ocasionado que toda su información histórica haya desaparecido. (Lara, 2001).

> La Diablada Pillareña tienen su origen a partir del año de 1930, donde los barrios que componen el cantón Píllaro, tenían un número que se observaba en las fiestas tradicionales, este número se llamaba disfrazados en los cuelas se vestían de algunos personajes utilizando elementos del medio como pieles de animales silvestres, caras de venado, dantas y osos, los cuales retiraban el hueso para colocar la cara y danzar (Lara, 2015. p.45).

En el levantamiento efectuado en 1898, donde los indígenas se lanzaron sobre la ciudad, atracando las tiendas que vendían comestibles y ropa. Saquearon también el Municipio y en la Plaza San Juan iniciaron una hoguera y en ella arrojaron todos los documentos antiguos y de esa época que poseía el Cabildo, la Jefatura Política, las Comisarias, Juzgados, etc., valiosos documentos fueron reducidos a cenizas, perdiéndose así la historia de Píllaro. Esta es la razón, por lo que no se tiene un documento que de fe desde cuando inició la fiesta de los diablos. Varios investigadores, han tratado de encontrar el verdadero origen de la fiesta, en la que dan muchas interpretaciones dependiendo de las personas y del sitio en que se haya realizado la investigación. (Lara, 2001).

Entre dichas indagaciones tenemos “la pelea entre dos caseríos, los de Marcos Espinel acudían a cortejar a las mujeres de Tunguipamba, los padres y hermanos de estas mujeres al enterarse de tal afrenta querían dar un escarmiento a los enamoradizos; no encontraron mejor manera y aprovechando la oscuridad se disfrazaron con máscaras, semejando a un diablo”. (Rosero, 2010).

Otra indica que, “a finales de la década de los cuarenta, antes del terremoto del 5 de agosto de 1949, en fiesta de inocentes salía la legión, que se encontraba representaba por lo más ingenioso que la mente humana podía desarrollar. Teníamos al Cíclope, al Duende, la Muerte, el Alma, la Caja Ronca, el Dos Caras, la Loca Viuda, el Uñaguille y

el Diablo. Muchos afirman que éste último personaje fue tomado para dar origen a los Diablos de Píllaro". (Haro, 2009).

"Al inicio del nuevo año, que coincide con la fiesta de los inocentes, la gente de Píllaro creen que el cielo se abre y realizan un rito donde llegan al límite de su comprensión, de su poder de resistencia y mentalidad. Piensan que ésta práctica les da fuerza y poderes sobrenaturales; se disfrazan y llevan una máscara semejando al ser que más temen, danzan para mofarse, pensando con esto tener el control sobre el maligno". (Chasi, 2010).

En la Fiesta de los Inocentes que se celebra del 28 de diciembre al 6 de enero de cada año, la gente de los caseríos y comunidades, formaba una comparsa y al son de una banda de pueblo danzaban por las principales calles del cantón, acompañados por las Guarichas, Capariches y un Diablo, el mismo que estaba encargado de abrir paso con su acial para que desfile tal comitiva. Cabe señalar que el diablo no era el personaje principal en este desfile. (Chasi, 2010).

> La Diablada Pillareña es producto de las peleas entre los barrios por las enamoradas, cuando los jóvenes se enfrentaban para no perder a sus amadas, entonces es evidente que la creatividad, la imaginación fueron los principios que dieron rienda suelta para gestar una de las manifestaciones culturales más reconocidas en la provincia y en el Ecuador en la actualidad, donde se puede ver la fuerza que emite durante el baile. (Lara, 2001.p.55).

Podemos decir que la Diablada Pillareña es básicamente resultado de la creatividad y sapiencia de su pueblo, es el desarrollo imaginario, astuto y perspicaz que abrió las puertas hacia un espacio de cultura y tradición que con los años se fue fortaleciendo, llegando a ser reconocida a nivel nacional e internacional como una de las manifestaciones representativas del país, en las que se puede apreciar la rebeldía, libertad, empoderamiento elegancia y gallardía mediante el baile y la danza que ejecutan sus personajes.

Patrimonio Cultural

El patrimonio inmaterial se refiere a todas aquellas tradiciones, conocimientos, rituales, que han sido transmitidos de generación en generación. Esta parte de patrimonio ha ido cambiando o evolucionando de acuerdo al entorno en el que se desarrollan, pero sin duda esto es lo que ayuda a identificar a un pueblo. (INPC, 2008).

El patrimonio intangible sólo puede ser reconocido si es que los miembros del pueblo lo crean, lo mantienen y se encargan de transmitirlo. Este tipo de patrimonio está reconocido internacionalmente como una manera de impulsar la diversidad cultural. Se puede considerar como patrimonio cultural intangible a:

- Usos sociales, rituales y actos festivos.
- Técnicas artesanales.
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Artes del espectáculo.
- Tradiciones y expresiones orales.

La festividad de la "Diablada Pillareña" declarada como Patrimonio Cultural Intangible, por el Ministro de Cultura Galo Mora Witt; se institucionaliza para la ciudad de Píllaro, provincia de Tungurahua, el festejo de la "Diablada Pillareña", desde el día 4 de enero del 2009.

Asentada en un fértil valle de la provincia de Tungurahua al que se ingresa por carretera angosta, se encuentra el cantón que a decir de los historiadores del lugar se celebra "La Diablada Pillareña", desde hace 300 años coincidiendo con la liturgia religiosa católica de navidad y los santos inocentes.

El Ministro de Cultura Galo Mora Witt, en su intervención resaltó el respeto que debe dar a las tradiciones y expresiones culturales, base fundamental de la identidad nacional. Además, el Ministro, recalcó que Píllaro es la cuna del patriota José María Urbina. En el acuerdo suscrito por el Ministro de Cultura Galo Mora, define: Declarar

como bien perteneciente al Patrimonio Inmaterial del Estado a la “Diablada Pillareña”, se promoverá la salvaguardia de la festividad en su originalidad, siendo obligatorio rescatar los elementos propios para mantener la identidad de esta manifestación Cultural Inmaterial Patrimonial, responsabilizando a los organizadores y habitantes de Píllaro, su conservación y preservación.

Una de las interpretaciones históricas define que es una expresión de resistencia, fiesta organizada por los hacendados para el único día del año que daban a sus trabajadores en calidad de descanso y que los esclavos trabajadores la utilizaban para demostrar su inconformidad y convocatoria a la resistencia y liberación. La celebración se inicia en el sector rural desde las haciendas, anejos, poblados y o parroquias. En la fiesta participan niños (as) y adultos disfrazados de diablos con máscaras, la mayoría elaborada en madera colorida, en donde sobresale el color rojo en contraste con el negro, acompañado de las bandas que ejecutan música tradicional del lugar con el infaltable canto a Píllaro. (INPC, 2009).

La danza se organiza en la calle aledaña a la tribuna en donde se encuentran las autoridades, los participantes desfilan dirigidos por el cabecilla que es la persona que define el baile en línea, en cuyo alrededor danzan los diablos y diablas exhibiendo su mejor atuendo y cuyas máscaras alcanzan en algunos casos hasta a 60 cm. de largo y colocados cuernos de distintos tamaños colores y especies.

El estudio antropológico, documento de 43 páginas, empieza referenciando la historia del demonio en las culturas occidentales, a partir de la conquista española y la reconceptualización del demonio europeo, así como del pensamiento del conquistador y de la iglesia y como percibían la cosmovisión y creencias indígenas juzgadas como producción del Diablo y como al llegar al territorio americano los evangelizadores católicos españoles, ignoraban completamente el significado de la vida y la cosmovisión indígena, desconociendo las estructuras de la lógica y del sistema de pensamiento indígena. El estudio, está basado ampliamente en referencias de historiadores como Cieza de León, José de Acosta, Fray Pedro Simón, entre otros, quienes es sus crónicas describen,

cómo los indios supersticiosos en épocas de la colonia, conciben y describen la pertinencia del diablo como agente del mal, autor de costumbres y supersticiones que marcan la vida y la muerte de los pobladores de las Américas Indias, así como la influencia de la iglesia en los procesos colonizadores que marcaron los procesos rituales y festivos, además del aprovechamiento de la expresiones artísticas para divulgar su doctrina. (INPC, 2008).

Durante los siglos posteriores a la llegada de los españoles, aún se encontraba vigente la tarea de extirpación de los comportamientos idolátricos: la poligamia, el canibalismo, las relaciones prematrimoniales, la adoración de sus múltiples dioses, siendo el trabajo de la iglesia, no solo exterminar estas prácticas, sino evangelizar a través del temor, al castigo y no solo divino. Al respecto en el estudio se hace un extenso levantamiento de testimonios de acusaciones de idolatría, hechicería de carácter diabólico, prácticas que no solo realizaban indígenas, los mismos que constan en expedientes históricos recopilados según indica la bibliografía por María Teresa Carranco, en el "Ensayo sobre ritos paganos de ayer y de hoy", documento inédito.

A continuación, de manera sucinta, referencia la diablada, como una expresión folclórica en Latinoamérica, como una manifestación interesante que se da a nivel continental. El desarrollo de estos temas ocupa el 80% del estudio. (Cabrera, 2011).

> Sobre la Diablada de Píllaro, le dedica siete párrafos, donde hace referencia a la raíz del origen del Diablo durante la conquista española, "donde las órdenes de resistencia se daban en contra de los blancos, la predicación de los misioneros o contra los mismos indios" (INPC, 2008).

Se le atribuye a la figura del diablo el significante de "resistencia", coincidiendo en esto, con el resultado del trabajo etnográfico realizado para la tesis, es un término que permanentemente se repite en todos y cada uno a los cuales he entrevistado. Cuando trata sobre el origen de la Festividad Pillareña, desarrolla el tema en 5 párrafos, dentro de los cuales afirma que:

> […] es una lástima que se haya perdido la memoria colectiva de esta festividad mestiza, que ahora se ve relegada a la temporada de Reyes. Además, esa recreación de la lucha entre el bien y el mal,

representada por ángeles y demonios, que podemos encontrar en otras diabladas, no se llega a recrear en ésta. En nuestra fiesta el personaje central es el diablo que actualmente relegó a las parejas de línea. (INPC, 2008).

Al afirmar sobre la perdida de la memoria colectiva de la Fiesta, se estaría negando el proceso de transmisión del conocimiento en momentos estelares, como son los repasos, por ejemplo, en donde la comunidad reactiva de manera permanente su memoria, entrega su interpretación y vivencia de la Fiesta.

> Articular el pasado históricamente no significa reconocerlo tal y como propiamente ha sido, significa apoderarse de un recuerdo que relampaguea en el instante de un peligro. Al materialismo histórico le toca retener una imagen del pasado como la que imprevistamente se presenta al sujeto histórico en el instante mismo del peligro. (Benjamín, 1989, p. 307)

La memoria oral colectiva en la comunidad sobre la Fiesta está presente aquí y en otros espacios y momentos que se dan a lo largo de la organización y desarrollo de la Fiesta. Más adelante, se pone de manifiesta dos relatos sobre el origen, explicaciones todas que no tienen un sustento histórico, según sus propias palabras, "a pesar del gran esfuerzo realizado para intentar recuperar documentos históricos" (INPC, 2008), concluye. Sin embargo, determina y define:

> […] claramente tres etapas cronológicas por las que ha pasado la festividad hasta llegar a ser lo que ahora es: Partidas de Disfraces (1910 hasta la década de 1970 aprox.); La Diablada (1980-1995) y La Diablada respaldada y organizada por el Municipio (1995-2008). (INPC, Conceptualización del Diablo en América y la Festividad de la Diablada, 2008)

Partidas y disfraces, en esta parte del estudio, desarrollada en dos páginas, se describe a las parejas de línea y los Diablos, sus vestimentas, el cabecilla es nombrado como el personaje que dirige las partidas y el cobro que hacen por su participación. No se menciona a personajes como las guarichas o capariches.

La Unesco, que es el ojo experto a nivel internacional, el cual delega esta experticia a los Estados, estos a sus instituciones creadas para el fin, son las que han generado

definiciones y la consecuente clasificación de PCI, a través de convenciones, acuerdos y leyes han provocado dos efectos según (Cabrera, 2011)

> La patrimonialización exclusiva de algunas manifestaciones culturales inmateriales: aquellas que, si bien a lo largo del tiempo desplazan su horizonte de significado dentro de una colectividad –dejan de ser una cosa para convertirse en otra, con arreglo a modificaciones en sus usos, prácticas y formas de apropiación a lo largo del tiempo- pueden, sin embargo, inscribirse claramente en algunos de los cinco ámbitos, dejando por fuera aquellas expresiones que por su consistencia son, según los criterios de la Unesco, inclasificables. (UNESCO, 2003, p. 2)

En esta dirección y bajo estos preceptos de la Unesco, lo patrimonial estaría determinado por la mirada experta de quien señala qué manifestaciones merecen ser promovidas y cuáles no, "hecho que coloca al problema en el trazo de linderos entre la alta cultura –patrimonial- y la cultura popular –estas últimas que sería las manifestaciones culturales inmaterial" (Cabrera, 2011, p. 114) que no clasifica según el ojo experto para ser patrimonializadas.

> La declaratoria de todas las formas de producción de significado de una colectividad, incluidas aquellas inscritas dentro de la vida cotidiana o que pueden encontrarse, con algunas variantes, en otros contextos culturales (mitos y leyendas, técnicas artesanales, canciones y poemas…) en la medida en que todas las formas de producción de sentido – material e inmaterial- pueden ser, simultáneamente y sin excluirse […] es decir, incorporar todos los ámbitos a la vez. (UNESCO, 2003, p. 2)

Para poder obtener el título de Patrimonio podemos darnos cuenta que es necesario conocer, valorar y rescatar cada una de las costumbre, tradiciones y leyendas que hace único y representativo a un pueblo, la riqueza que lo define y destaca como debe ser completa, la unión de sus raíces formando un todo es lo que hace invaluable su legado y riqueza.

Personajes - Características

Los personajes que conforman la Diablada Pillareña conforman lo que se conoce o denomina como partida, que un grupo determinado perteneciente a un barrio específico, se conforman por el cabecilla, las parejas de línea, las huarichas, el capariche, la banda de pueblo, los diablos. (Lara, 2015).

Las partidas se han ido incrementando en los últimos años, esto se debe a que los barrios del cantón cada vez quieren involucrarse y participar más de esta tradición, motivo por el cual año tras año se aumenta el número de partidas.

Los integrantes de las partidas son convocados con antelación por los cabecillas, ya para las vísperas de las fiestas todo esta listo, esto lo realizan para saber con qué grupo de bailarines cuentan y poder organizar de mejor manera su desfile. (Lara, 2015).

En el mes de diciembre los participantes de esta tradición se van inclinando por una partida con la que bailarán en el nuevo año, no es un requisito pertenecer al mismo barrio, lo importante es que haya una gran afluencia de interesados para que participen dentro de las partidas. Los muchachos que van a bailar se ayudan del calendario para unirse a una u otra partida.

El calendario les ayuda a los participantes y coterráneos para distribuir de una mejor manera su tiempo y poder integrarse a la partida que deseen bailar por día y en cuantas diferentes partidas bailaran a lo largo de los seis días de fiesta. (Lara, 2015).

En la actualidad se cuenta con un promedio de quince partidas correspondientes a los diferentes sectores del cantón incluida una partida de niños, es así que tenemos:

Cochaló, Colectivo Minga Cultural, Chacata El Carmen, Guanguibana, Guanguibana La Paz, La Florida, Marcos Espinel, Rocafuerte, Robalinopamba, San Andrés, Santa Marianita, San Vicente de Quilimbulo, Tunguipamba El Rosa, Diablada Infantil y la Escuela Municipal de Danza. (Lara, 2015).

Analizaremos cada uno de los personajes, su papel dentro de la Diablada y sus características principales que hace de cada uno de ellos únicos en su puesta en escena.

Cabecilla

El Cabecilla es el organizador de la fiesta en cada comunidad, su misión es transmitir los conocimientos a las nuevas generaciones y verificar el desenvolvimiento de sus bailarines y acompañantes, tiene la obligación de contratar la banda y buscar un lugar para el descanso, el cabecilla viene a ser de cierta manera el prioste de la fiesta ya que es el encargado de dar traguito a los participantes y la comida a la banda. (Lara, 2015).

El dirigente va a la cabeza del desfile controlando que todo salga bien, suele estar vestido elegante y llevar un sombrero, pero lo que es infalible es que lleva una botella de trago en su mano para ir brindando con sus allegados.

El cabecilla es el responsable de que la fiesta salga bien y no de forma despectiva para lo cual hay una organización previa. Para conseguir los diablos es muy fácil, pero lo difícil es encontrar personas que deseen salir de pareja de línea, en especial a las mujeres. (Lara, 2015).

Para poder financiar la banda se debe contribuir con un dólar por participante, esto es un requisito para poder bailar dentro de una partida, pero especialmente se les cobra a los diablos ya que abundan, lo que no ocurre con las parejas de Línea que no están obligadas a pagar ya que es muy difícil conseguirlos.

A cada participante de la partida el cabecilla le pone un adhesivo distintivo para poder controlar que todos los diablos han pagado y poder reconocerlos en el trayecto, si algún diablo se está portando mal o si pretende cambiarse de grupo para buscar pelea el cabecilla debe controlarlo para mantener tranquilo a todo su grupo; además debe sacar a diablos entrometidos que busquen pelea tratando de evitar cualquier enfrentamiento o malentendido. (Lara, 2015).

El trabajo de los cabecillas es arduo ya que deben controlar a su cuadrilla, especialmente a los diablos quienes deben dar una buena impresión entre los espectadores

y sobre todo figurar y sobresalir entre las demás partidas, los cabecillas deben aconsejar a los diablos que en lo posible no lleven animales vivos por que se los maltrata en el trayecto, se prefiere que lleven animales embalsamados o muñecos de trapo, peluches, frutas etc.

Una vez que el desfile esta en transcurso el cabecilla grita el nombre de su parroquia o barrio y es aplaudido por los pobladores que lo reconocen, a lo largo de todo el trayecto, hasta que llega la hora de la retirada al descanso que realizan todas las partidas, ahí el cabecilla conversa con sus pupilos y apoderados y da de beber a su grupo y de comer a la banda, esta es su obligación hasta que toque retornar al centro y después reunirse en el lugar de partida para celebrar hasta el amanecer junto a la banda, su séquito y pupilos de su participación triunfante. (Lara, 2015).

Parejas de Línea

Participan en el centro de la partida, representan un remedo de las parejas de españoles, que bailaban en las fiestas de disfraces de los inocentes, bailes que se realizaban en el interior de las haciendas.

A las parejas de línea se las considera verdaderos bailarines, conocedores de nuestra música nacional; ellos dan un matiz diferente al desfile, un matiz de fiesta, de elegancia y algarabía, ya que ellos desde el inicio de la fiesta salen con sus parejas al son de la música de la banda de pueblo. (Lara, 2015).

Las parejas de línea tienen un trabajo muy importante que es el de alegrar a la gente. Las líneas deben dominar siete estilos musicales entre los que se encuentran: Pasacalle, Sanjuanito, Tonadas, Albazos, Paseito, Aires Típicos y Cumbias. (Lara, 2015).

Este hecho dificulta que estos personajes proliferen, ya que mucha gente especialmente joven no gusta bailar esta clase de música. Las parejas de Línea son pocas conformadas por mayores y viejos y muchas de las veces bailan entre mujeres por la falta

de hombres, una hace de nombre y la otra de mujer cada una con su respectivo atuendo y otras ocasiones hay más hombres que mujeres y hay toca de ley conseguir una muchacha que acompañe en el baile al señor bailarín. (Lara, 2015).

Los jóvenes casi no participan ya que es difícil conseguir a muchachos que sepan bailar toda la música antes mencionada, por lo que cada vez son más escasos estos personajes.

Los bailarines deben ser unos verdaderos caballeros, con sus parejas ya que, si ella acepta bailar con el susodicho, al varón le toca hacérselas de galán, invitándola a comer en el día de la fiesta, acompañarla al baile, y darle cualquier cariñito, incluso hay quienes deben comprar el traje para que su pareja baile.

En el grupo hay una pareja principal que parte adelante, es la que va dando el paso a seguir para las parejas que se ubican tras de ellos, por eso, todos deben estar pendientes de la pareja de adelante y seguir sus pasos. (Lara, 2015).

Guaricha

Este personaje encarna a la mujer de la "vida alegre" la mujer alegre pero libre, ella baila, goza y disfruta al lado de los espectadores y los bailarines, representa a una mujer muy libertina quien lleva un niño en brazos que a lo mejor una persona abandono y ella lo recogió y se hizo cargo de él, y en una manera de divertirse dentro de la fiesta es ir buscando entre los espectadores al padre del niño, suele llevar una botella de licor que va repartiendo entre los espectadores, principalmente busca a los hombres a quienes enseña el niño que lleva en brazos afirmando que es el padre. (Lara, 2015).

Bailan indistintamente entre los demás integrantes de la partida, saltando y gritando, es el personaje que más contacto tienen con los espectadores, se puede decir que es el personaje extrovertido de la partida.

Capariche

El capariche es un personaje muy importante de la ciudad, su trabajo lo realizaba a altas horas de la madrugada tipo tres y cuatro de la mañana, el capariche era un indígena o cholo quien se dedicaba a barrer las calles y los parques acompañados de su tradicional escoba de retama.

La función del capariche en la diablada es ir bailando junto a su escoba, barriendo los pies de los espectadores, se abre paso entre la multitud ayudado de su tradicional escoba elaborada de plantas silvestres, ortiga y flores. (Lara, 2015).

Banda de Pueblo

Se sitúa delante de las Parejas de Línea; tiene una ubicación estratégica, para que el sonido de la música escuche toda la partida. Este es un elemento primordial que anima la comparsa con la música propia de la diablada. (Lara, 2015).

Los ritmos que interpreta son: tonadas, sanjuanitos, pasacalles, albazos y el tradicional Píllaro Viejo. La banda es contratada por el cabecilla del grupo los mismos que están presentes desde el inicio hasta el fin del día, inician y terminan su trabajo tocando en el lugar de encuentro, incluso se quedan hasta el otro día.

La banda municipal es la banda oficial de la escuela municipal de danza, pero de la misma manera puede participar con otros grupos, previo a la petición al señor alcalde de la partida interesada. Las bandas despliegan su repertorio a lo largo del trayecto imprimiendo alegría entre todos y son la parte fundamental de la fiesta. (Lara, 2015).

Diablo

Personaje principal de la fiesta, tiene tres componentes como tres formas de ser y de manifestar el ánimo de sus habitantes: la careta, la vestimenta y el baile frenético, que

es muy característico, pues lo hace en las puntas de los pies, y con la parte superior del cuerpo realiza movimientos ondulantes. (Lara, 2015).

Los diablos emiten un sonido de ultratumba, manifiestan las palabras quichuas: achachay, arraray y atatay, que sorprenden al público mientras avanzan en su recorrido, cuando la banda termina de interpretar una pieza musical el diablo salta y grita banda, banda, para que el recorrido continúe. (Lara, 2015).

Suele llevar en sus manos un fuete o acial acompañado de un peluche, animales disecados o un ají, el mismo que utilizan durante el recorrido para atemorizar a los descuidados y despistados que se encuentran en los espectadores que se reúnen en el centro del cantón para ver su paso.

Su función principal es precautelar la integridad de las parejas de Línea a quienes los protegen del tumulto formando un cerco alrededor de ellos, van abriéndose paso entre la multitud. (Lara, 2015).

Vestimenta

La vestimenta de los personajes de la diablada es única, cada uno de ellos se elabora de la mejor manera con la finalidad de impactar e impresionar a los espectadores, su pulcritud es uno de los aspectos importantes dentro de la presentación.

Analizaremos cada una de sus prendas, como están conformadas, confeccionadas y el valor simbólico que cada una de ellas representa. (Lara, 2015).

> La "Diablada" Pillareña es una de las manifestaciones culturales que han ganado los seguidores por los pasos, el diseño de la vestimenta, el colorido, el baile y todo lo que significa participar de diablo, en partidas de ciento de personas que han hecho que sea reconocida a nivel nacional, internacional, como fuente de leyenda, historia, que aporta en la economía del cantón por la gran cantidad de personas que ingresan por esos días. (Lara, 2010, p.67).

El colorido de cada una de las prendas, su elaboración ha hecho que hoy en día cada uno de los participantes trate de sobresalir, exponiendo al público sus mejores galas, es así que de manera especial quienes bailan de diablo confeccionan sus trajes con nuevos diseños y aditivos que hacen que resalten dentro de las partidas. (Lara, 2015).

Parejas de Línea

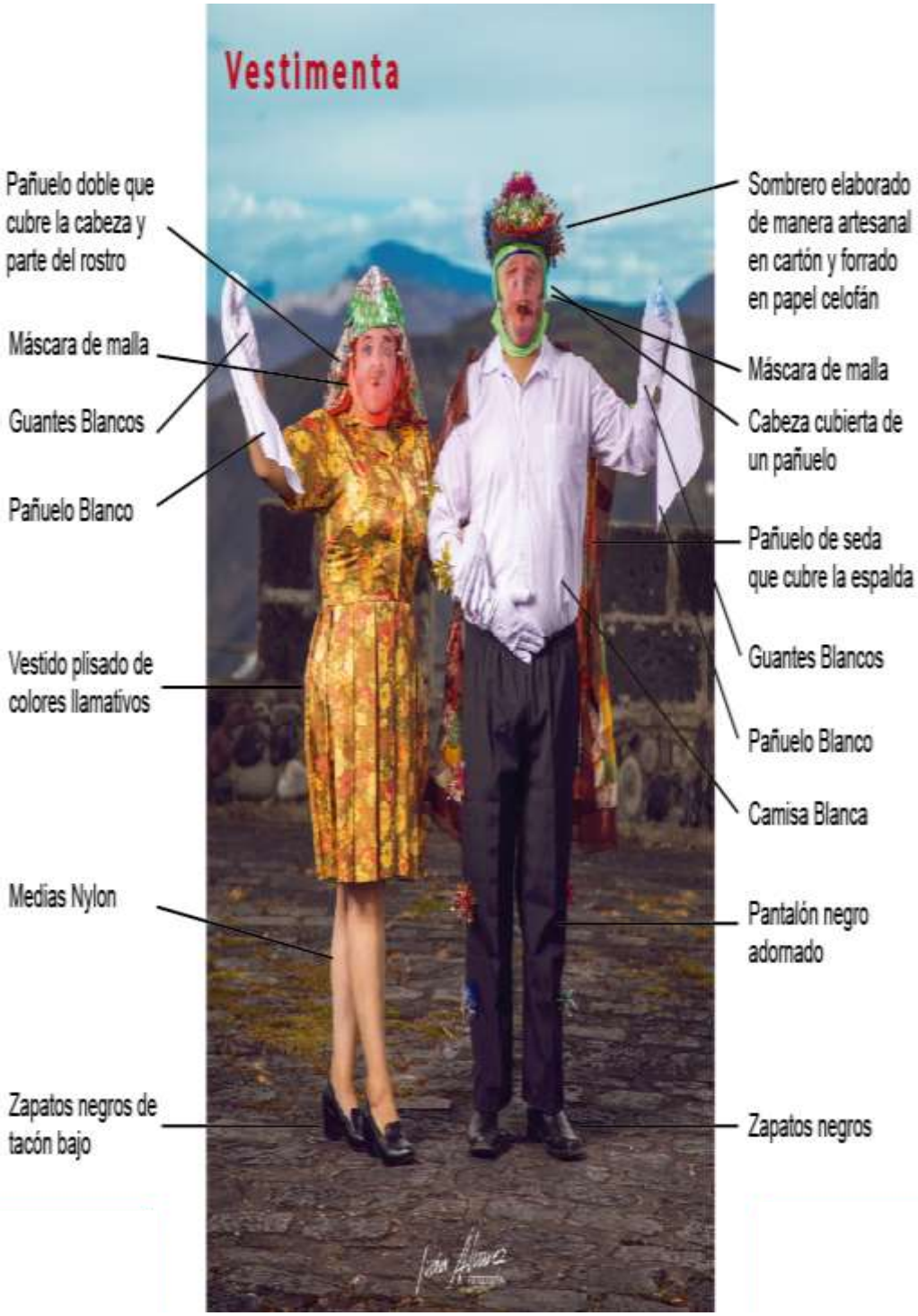
La vestimenta del Varón está conformada por:

- Zapatos negros.
- Pantalón de tela o casimir con adornos de papel celofán en los costados.
- Camisa blanca o amarilla.
- Guantes blancos.
- Un pañuelo para cubrir su rostro y cuello y otro para cubrir su cabeza.
- Un pañuelo para los hombros.
- La mascará metálica.
- El sombrero de cartón adornado con papel celofán.
- Un pañuelo para ir bailando y dando el mando de las vueltas.

La vestimenta de la Mujer está conformada por:

- Zapatos de taco mediano color negro.
- Medias nylon color café claro.
- Falda plisada mediana.
- Blusa floreada, o un vestido floreado.
- Un pañuelo que cubre su rostro y cuello.
- Otro pañuelo para cubrir su cabeza.
- Guantes blancos.
- Una máscara de malla.
- Un pañuelo en su mano para moverlo en cada vuelta realizada.

(GAD. Santiago de Píllaro).


Vestimenta
Pañuelo doble que cubre la cabeza y parte del rostro
Máscara de malla
Guantes Blancos
Pañuelo Blanco
Vestido plisado de colores llamativos
Medias Nylon
Zapatos negros de tacón bajo
Sombrero elaborado de manera artesanal en cartón y forrado en papel celofán
Máscara de malla
Cabeza cubierta de un pañuelo
Pañuelo de seda que cubre la espalda
Guantes Blancos
Pañuelo Blanco
Camisa Blanca
Pantalón negro adornado
Zapatos negros

Guaricha

La vestimenta de la Guaricha es sencilla pero muy vistoso y es uno de los más fáciles de conseguir el mismo que consta de:

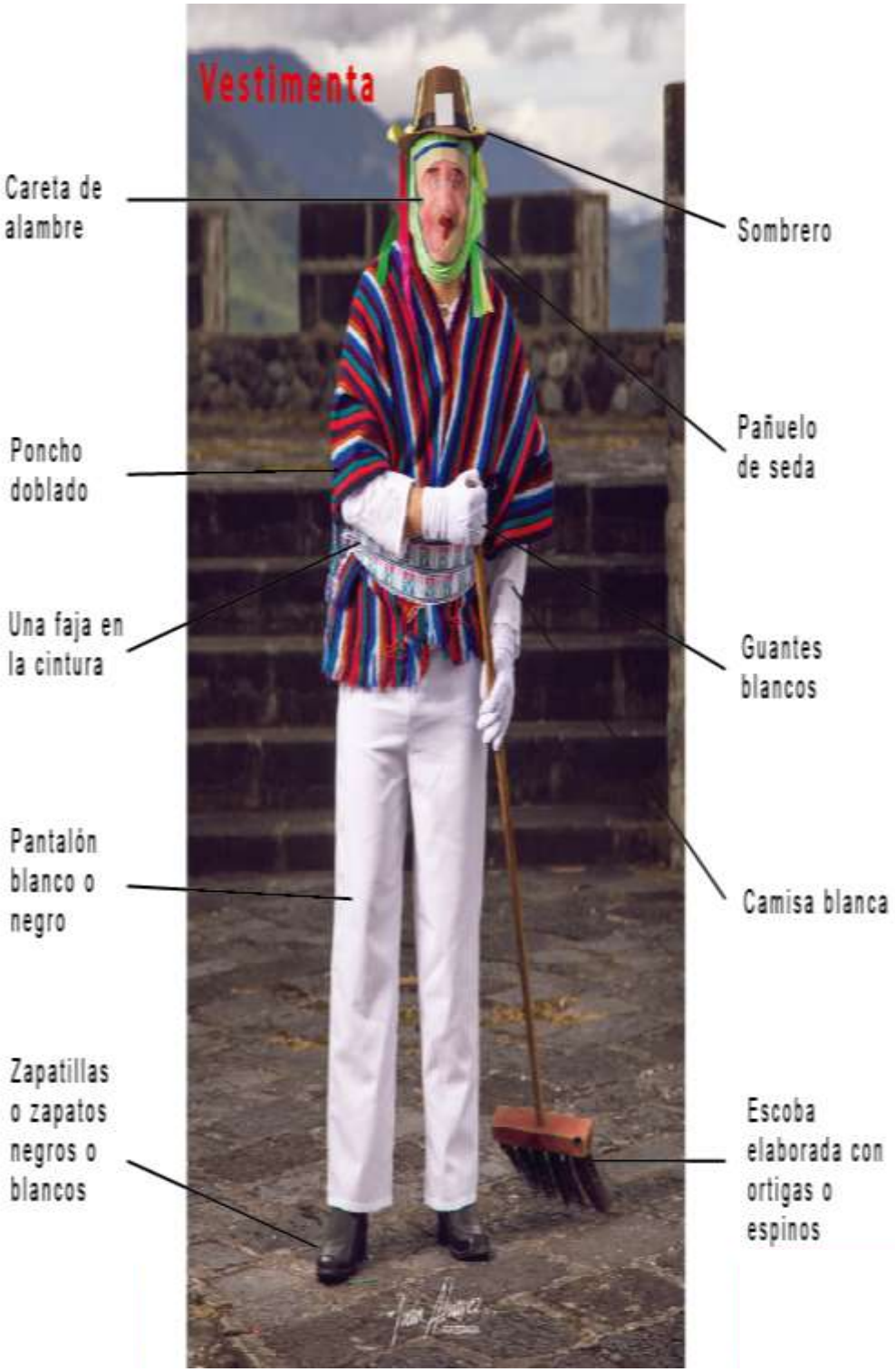
- Una batona de dormir larga preferible de colores pasteles en la cual se adorna con cintas multicolores, lazos y papel celofán.
- Medias nylon color carne o medias largas de futbolista.
- Zapatillas o zapatos bajos de mujer.
- Cintas colgadas de sus brazos y unos guantes blancos.
- Una Peluca o pañuelo en su cabeza.
- Una Shigra donde guarda la botella de trago.
- Un pañuelo en sus hombros.
- Su infaltable hijo, un bebe muñeco.
- Un sombrero de paja con adornos de cintas y un espejo en el centro.
- Su rostro está oculto por una mascarilla metálica.
- Un acial para ir abriéndose paso.
- Una botella de licor para ir brindando entre los espectadores.
  (GAD. Santiago de Píllaro).


Vestimenta
Sombrero decorado con cintas que cuelgan de los lados
Pañuelo de seda
Shigra
En una mano lleva un acial
Zapatillas negras de lona
Muñeco
Careta de alambre
Pañuelo de seda sobre los hombros
Camisón largo decorado con vistozos lazos y cintas de varios colores
Medias color piel

Capariche

El capariche era un indígena quien trabajaba en el frío de la madrugada llevando la siguiente vestimenta:

- Alpargatas.
- Un pantalón blanco de tela.
- Una camisa blanca de tela.
- Un poncho, de lana gruesa.
- Una faja para ajustar su poncho a la cintura.
- Un pañuelo para cubrir su cabeza y cuello.
- Un sombrero de paja o lana o fieltro.
- Unos guantes blancos.
- La mascarilla metálica.
- La escoba de retama o según el ingenio del bailarín.
  (GAD. Santiago de Píllaro).


Vestimenta
Careta de alambre
Sombrero
Pañuelo de seda
Poncho doblado
Una faja en la cintura
Guantes blancos
Pantalón blanco o negro
Camisa blanca
Zapatillas o zapatos negros o blancos
Escoba elaborada con ortigas o espinos

Diablo

Para vestirse de diablo, la persona debe tener buena condición física para poder soportar el peso de las máscaras adornadas con cachos de carnero, chivo, venado y en varios diseños cuernos artificiales elaborados con resinas. El atuendo de diablo comprende:

- Coronilla: Confeccionada en cartón y adornada con papel celofán de colores fosforescentes
- Careta: Confeccionada en cartón, papel mache, tiene incrustaciones de cuernos y colmillos naturales (mientras la careta tenga más cachos el diablo que viste es de mayor jerarquía).
- Pantalón corto: Hasta las rodillas, elaborada en tela espejo.
- Blusa: Elaborada en tela espejo.
- Capa: Elaborada en tela espejo adornadas con filos bordados y flecos dorados.
- Zapatillas: Color negro, de lona
- Medias: Color carne, talla única
- Guantes: Color negro, de lana
- Pañuelo: De seda
- Acial o fuete: De pata de venado (la llevan en la mano derecha)
  (GAD. Santiago de Píllaro).


Vestimenta
Careta o máscara
Pañuelo de seda
Acial o Fuete
Pantalón corto
Zapatillas negras de lona
Cononilla de vistosos colores o pelucas realizadas con piel de animales
Blusa roja
Guantes negros
Medias color piel

Variable Dependiente

Arquitectura

La arquitectura es la técnica, arte o disciplina de concebir, construir o diseñar edificios y monumentos, una de sus finalidades es organizar un espacio que cubra con todas las necesidades de sus habitantes, para brindarles confort, comodidad y bienestar dentro de su hábitat, ya sea este su vivienda, lugar de trabajo o recreación, entre otros. (Martín, 1984).

En la actualidad, la arquitectura está principalmente asociada al diseño de espacios que sirven como vivienda, la construcción de casas y edificios forma parte de la actividad más frecuente del arquitecto, quien debe tener en cuenta una gran cantidad de preceptos a la hora de desarrollar sus proyectos. Las obras deben levantarse de modo seguro y respetando las condiciones medioambientales. El término proviene del griego antiguo, formado por los vocablos *arch* ("jefe, autoridad") y *techné* (creación, construcción), de donde se desprende que es el arte de la construcción. Los diversos estilos y modos de la arquitectura en la historia humana, de hecho, reflejan muchas de las condiciones y momentos de su pensamiento, ya sea en términos artísticos o pragmáticos, su conocimiento se basa en tres principios fundamentales: belleza, firmeza y utilidad, al mismo tiempo, la arquitectura ha sido incluida entre las Bellas Artes de la humanidad, junto a la pintura, la literatura, la música, la escultura, la danza, el cine, la fotografía y la historieta. (Martín, 1984).

El primer tratado sobre saberes arquitectónicos proviene del siglo I a.C. y se trata de Architectura del romano Vitruvio. Sin embargo, el empeño por fabricar estructuras y ambientes hermosos, útiles y duraderos precede con creces a dicha época de la humanidad. Las grandes obras de las culturas antiguas que hoy en día sorprenden por su hechura, como las pirámides de Egipto, las ciudades de piedra mesoamericanas, los templos de la antigüedad grecorromana o los habitáculos cristianos de Capadocia, son apenas algunas pruebas de ello. (Martín, 1984).

La arquitectura antigua, medieval y moderna exhibe los métodos y tendencias estéticas de las distintas culturas que le dieron origen. Por ejemplo, la arquitectura medieval europea trasluce el dominio de la religión cristiana y el oscurantismo, mientras que la renacentista deja ver el empeño renovador y rupturista que predominó en la época.

Posteriormente, con la llegada de la industrialización y el descubrimiento de nuevos materiales, la arquitectura daría un salto enorme hacia adelante y se nutriría de nuevos saberes y tecnologías, lo cual daría durante el siglo XX inicio a una verdadera explosión urbana y arquitectónica a lo largo y ancho del mundo, y a la aparición de estilos totalmente originales de arquitectura, desvinculados con la tradición y el patrimonio construido. (Martín, 1984).

Tipos de arquitectura

Según Martín, (1984) se puede estudiar y clasificar la arquitectura desde numerosos puntos de vista, como el histórico, el cultural o funcional. A grandes rasgos, definamos las siguientes tres clasificaciones:

<table>
<tr><td colspan="2">Según su funcionalidad, es decir, según el cometido con que se edifica</td></tr>
<tr><td>Arquitectura religiosa

Es la que se encarga de la construcción y diseño de los templos de oración o cultos santificados, así como mezquitas, sinagogas, iglesias, estupas y santuarios. Diversas culturas han donado grandes cantidades de dinero para su arquitectura religiosa, la cual hace</td><td></td></tr>
</table>

que sus sitios sagrados y zonas de culto sean impactantes y duraderas.

La implementación de la iconografía, la geometría sacra y la utilización refinada semiótica de símbolos, signos y motivaciones religiosas son habituales en la arquitectura religiosa. (Martín, 1984).



Imágenes tomadas de Google, recurso educativo digital, Gobierno de Canarias, Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes.

Arquitectura militar

Esta rama es la que se encarga del estudio y ejecución de obras y estructuras con fines castrenses. Esta tiene como funciones principales proteger un territorio y un pueblo de una amenaza, como una invasión, un ataque o cualquier tipo de amenaza en contra del bienestar de civiles y militares. Este tipo de estructura representa una barrera física fuerte, la cual es diseñada por arquitectos apoyados en ingenieros militares para conocer detalles técnicos específicos para su fin, ya que estos diseños





deben ser completamente distintos a los demás tipos de estructuras.

Es aquella que se propone edificaciones de uso estratégico, táctico o defensivo, como son los castillos, las murallas, los cuarteles. (Martín, 1984).



Imágenes tomadas de Google, recurso educativo digital, Gobierno de Canarias, Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes.

Arquitectura civil

Esta es la más conocida, ya que es la que planifica, diseña y construye edificaciones comunes como hospitales, edificios, casas, escuelas, centros comerciales, entre otros, para las actividades cotidianas del hombre. Además de eso, se encarga de la planificación de calles bajo los reglamentos de la ciudad donde se organizan. Este tipo de construcción va a variar de acuerdo a su localización, sociedad, cultura y también con el tiempo, utilizará distintos materiales de acuerdo al clima y a las tendencias, así como de los estilos arquitectónicos y utilidad que tengan, pero siempre





obedeciendo los estatutos vigentes al momento de su construcción. (Martín, 1984).	 Imágenes tomadas de Google, Ejemplos de Arquitectura Civil.

Según su técnica de construcción: Esto es, según el criterio que rige la construcción.	
Arquitectura estilística o histórica Aquella que se conecta con la tradición de la que proviene y que ha producido piezas tradicionales, duraderas, empleando métodos e imaginarios heredados. (Martín, 1984).	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Estilística o Histórica.
Arquitectura popular Construcciones hechas por la propia gente, como artesanos o personas de poca instrucción, empleando materiales naturales y por lo general	

sin mayores aspiraciones de grandeza. (Martín, 1984).	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Popular.
Arquitectura común o vulgar Aquella realizada por profesionales del área obedeciendo a un criterio meramente pragmático, es decir, de uso y funcionalidad, sin tomar en cuenta mayormente una tradición arquitectónica. (Martín, 1984).	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Común o Vulgar.

Según su período histórico, Pueden nombrarse tantos estilos arquitectónicos como momentos y contextos históricos hubiere, es decir, cientos de ellos. En Occidente, los tres más reconocibles son:

Arquitectura romana Aquella propia del Imperio Romano y su herencia griega, se caracterizó por una gran funcionalidad y lógica, que no dejaba de lado los motivos de su importante mundo religioso. (Martín, 1984).	

	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Romana, Coliseo.
Arquitectura barroca Caracterizada por la gran abundancia de detalles y ornatos, es propio de los siglos XVI y XVII en Europa y América Latina. (Martín, 1984).	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Barroca.
Arquitectura neoclásica Típico del siglo XVIII europeo, representó un retorno a los valores clásicos de la antigüedad grecolatina, de la mano de la recién descubierta fe en la razón y la ilustración humana. (Martín, 1984).	 Imagen tomada de Google, Ejemplos de Arquitectura Neoclásica, Diseño y Cultura.

Diseño

Un diseño es el resultado final de un proceso, cuyo objetivo es buscar una solución idónea a cierta problemática particular, pero tratando en lo posible de ser práctico y a la vez estético en lo que se hace. Para poder llevar a cabo un buen diseño es necesario la aplicación de distintos métodos y técnicas de modo tal que pueda quedar plasmado bien sea en bosquejos, dibujos, bocetos o esquemas lo que se quiere lograr para así poder llegar a su producción y de este modo lograr la apariencia más idónea y emblemática posible. (Yirda, 2020).

A quien diseña se le conoce como diseñador, es un individuo que básicamente debe contar con ciertas características, como lo son poseer el don de la imaginación y creatividad y la vez debe tener conocimiento experto de lo que está haciendo, aunado a las habilidades técnicas necesarias para así poder llevar a cabo las investigaciones pertinentes sobre el diseño que desee realizar. (Yirda, 2020).

Hay especialistas en distintos campos del diseño, por ejemplo, diseñadores de moda, diseñadores tecnológicos computadoras y teléfonos, diseñadores gráficos, diseñadores de interiores y espacios arquitectónicos y muchos más. Un diseño se trata básicamente de las diferentes formas que puede tomar un objeto, tomando en cuenta que el mismo debe contar con armonía visual, sin perder de vista las funciones que debe cumplir el mismo. (Yirda, 2020).

Hay quienes dicen que el ingrediente secreto de un buen diseño es la belleza con la que cuenta, haciendo que el producto trascienda en todas las formas posibles para que de este modo su usuario sienta un gran placer gratificante al poder experimentar su uso, sin embargo no debe olvidarse que la funcionalidad del mismo es sumamente importante. La mayoría de las veces lo que se busca al crear algún diseño es resolver las necesidades que se pueden presentar en ciertas situaciones, y aparte de ello la belleza que se le aplique puede verse como un concepto que de algún modo es subjetiva y cultural. (Yirda, 2020).

Principios Fundamentales

Dentro de los principios fundamentales del diseño tenemos:

- Elementos
- Interrelaciones
- Criterios

Elementos

Los elementos del diseño son cuatro, y en ellos se fundamenta la teoría del diseño como tal. (Wong, 2007). Estos son:

- Elementos conceptuales
- Elementos visuales
- Elementos de relación y
- Elementos prácticos.

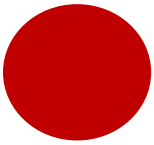
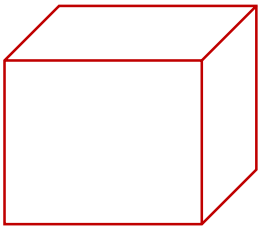
Estos son la base de todos los conceptos de diseño que se estudiaran posteriormente durante el desarrollo de esta tesis.

Elementos Conceptuales

Son aquellos elementos que dan la idea que concibe la forma, ya que están presentes en concepto, aunque no lo estén necesariamente visual o gráficamente y son:

- Punto
- Línea
- Plano y
- Volumen.

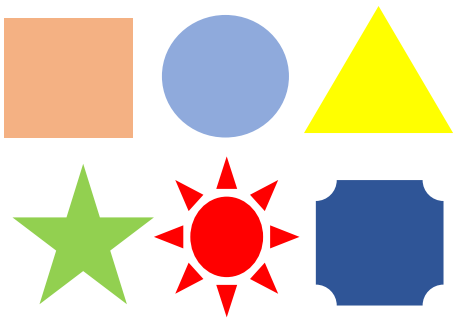
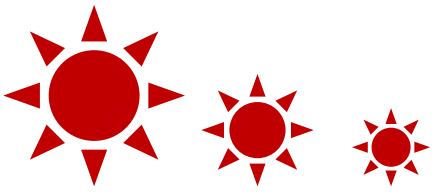
Estos se encuentran en todos los objetos que nos rodean, delimitándolos en una forma abstracta, y muy poco perceptible a la vista. (Wong, 2007).

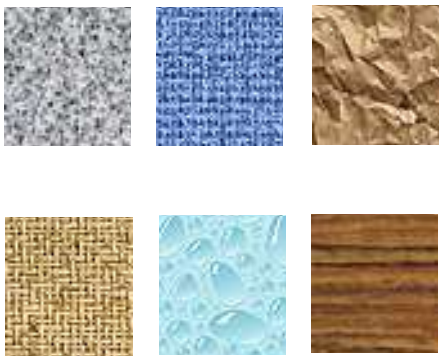
Elementos Conceptuales	
Punto: Es la unidad más pequeña de la comunicación visual. Su carácter varía de acuerdo a su tamaño, color y posición. En los objetos existen en las uniones de los vértices, aun si no están de forma gráfica, el concepto del punto como tal se hace presente. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Línea: Es el movimiento, la unión o sucesión de un punto, puede tener múltiples formas de expresión: recta, curva, quebrada, entre otras. Gráficamente es su grosor quien define su significado. Esta define y delimita las áreas de un objeto, por lo que todo objeto se forma de líneas, aun imperceptibles. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Plano: Este es la superficie que atraviesa o que delimita un objeto en un sentido determinado. Los planos se forman por la sucesión de líneas unidas entre sí. Un plano conceptualmente es quien envuelve el contorno de una forma, aun cuando su representación no sea de forma gráfica. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Volumen: Se forma a través de una sucesión de planos y representa el espacio que es ocupado por un cuerpo, el cual, a través de la luz y la sombra, puede generar una percepción tridimensional. Y todos los objetos poseen un volumen o magnitud en el espacio. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.

Elementos Visuales

Estos elementos, son la materialización de los elementos conceptuales. Esto se debe a que a los elementos visuales se pueden visualizar debido a su representación gráfica. Y estos son:

- Forma
- Medida
- Color y
- Textura

<table>
<tr><th colspan="2">Elementos Visuales</th></tr>
<tr><td>Forma: Es la figura exterior, la imagen o silueta de todo objeto. Todo objeto tiene una forma predeterminada, esta posee un contorno y también un volumen en el espacio. Gráficamente una forma se da cuando la línea cierra un espacio determinado. (Wong, 2007).</td><td>
Imagen creada por Nataly Paucar E.</td></tr>
<tr><td>Medida: Es el tamaño de todo objeto, y representa la dimensión mesurable que poseen sus proporciones, la cual se puede obtener a través de unidades métrica predeterminadas, o bien por medio de comparación de un objeto con otro. (Wong, 2007).</td><td>
Imagen creada por Nataly Paucar E.</td></tr>
<tr><td>Color: Es la impresión que provoca la luz en un cuerpo, hay colores luz, los que, con un haz de luz, añade un haz a otro, sumando los colores, llamados también: aditivos, los colores pigmento</td><td></td></tr>
</table>

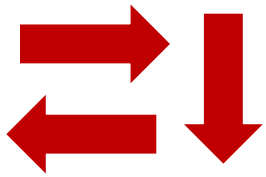
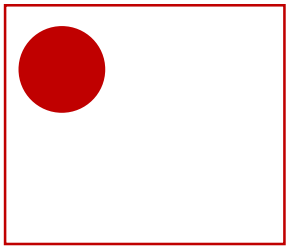
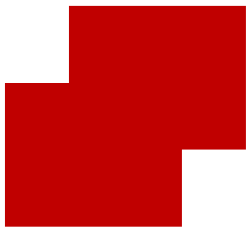
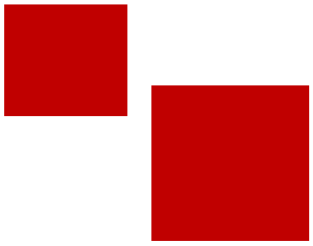
son obscuros y restan la luz, y se llaman sustractivos. Y se combinan en: Análogo tres colores consecutivos en el círculo; Acromático blanco y negro; Monocromático un color y su distinta tonalidad; entre otros. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Textura: Es la irregularidad de las superficies por la disposición de los elementos que se distribuyen sobre ella ya sea en forma regular o irregular. Esto crea patrones y relieves que dan dos tipos de textura, la orgánica que posee formas alusivas a la naturaleza y la geométrica, que se basa en las formas geométricas. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.

Elementos de Relación

Son aquellos elementos que hacen referencia y dan a conocer la relación que existe entre todo objeto, y su entorno exterior. Por la relación que se da entre ambos. Es decir, estos elementos son los que disponen de la ubicación y de la relación de los elementos de un diseño dentro del mismo. (Wong, 2007). Y son:

- Dirección
- Posición
- Espacio y
- Gravedad

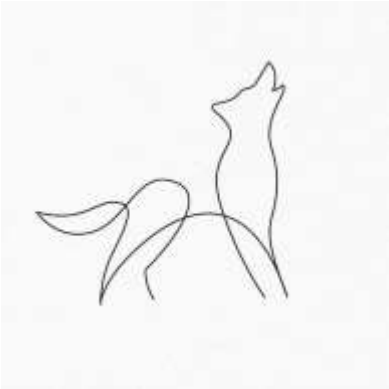
Elementos de Relación	
Dirección: Es la trayectoria que un objeto tiene dentro del plano, el punto hacia donde se dirige	

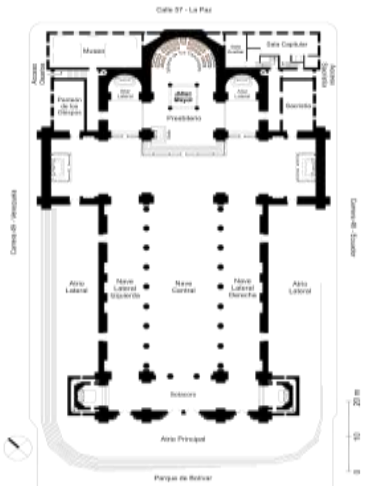
o enfoca el objeto, y se crea por la relación que existe entre la figura y el área que la contiene o con los demás elementos que la rodean. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Posición: Esta es la ubicación en que puede estar cualquier objeto en relación a su plano de ubicación. Las posiciones de un objeto dentro del plano pueden ser, arriba, abajo, al centro, izquierda, derecha, entre otras. La posición de un objeto también se puede tomar a partir de la posición de los demás elementos que le rodean. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Espacio: Es el volumen que ocupa todo objeto dentro de un área determinada. La forma en que es contenido el objeto dentro de dicha área puede ser lleno o vació o lisa o ilusoria, es quiere decir en dos dimensiones o en tres dimensiones. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Gravedad: Esta es la pesadez que pueden tener los objetos dentro de su entorno, y es una sensación dada por el color, textura o posición de la figura en relación a la horizontal, o a otro elemento. También el grosor del objeto y el tamaño crean la ilusión de que existe gravedad, lo que puede generar ya sea estabilidad o inestabilidad. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.

Elementos Prácticos

Son los que pertenecen a las características, el estilo, o fin que se le desee dar a un objeto. Son totalmente subjetivos y abstractos, y su objetivo está ligado al propósito que se le quiera dar a una forma, ya sea estético, filosófico o formal. Estos son tres:

- Representación
- Significado
- Función.

<table>
<tr><th colspan="2">Elementos Prácticos</th></tr>
<tr><td>Representación: Es representar con las formas, una idea que sustituya a la realidad. Esta puede ser estilizada, realista, o abstracta, y puede basarse en la naturaleza, lo orgánico o lo animal. Se obtiene al abstraer o al simplificar el objeto original, a una forma que dé a entender la idea original sin ser una copia exacta de la misma. (Wong, 2007).</td><td>
Imagen tomada de Google Imágenes.</td></tr>
<tr><td>Significado: Es el concepto o el sentido que se puede dar a un objeto determinado. Y se hace presente cuando se busca transmitir un mensaje a través del diseño. Ejemplo de esto son las iglesias antiguas cuya planta era una cruz por el simbolismo de esta dentro de la religión. El significado puede ser bien abstracto o filosófico, según el criterio de quien diseña. (Wong, 2007).</td><td></td></tr>
</table>

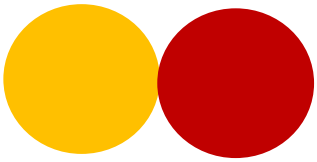
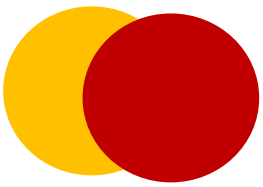
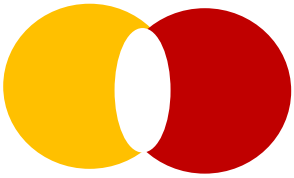
	 Imagen tomada de Google Imágenes.
Función: La función de un objeto es el propósito del mismo, el fin con el que este es diseñado. Son todas las características que debe de tener para así cumplir con determinada función. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Google Imágenes.

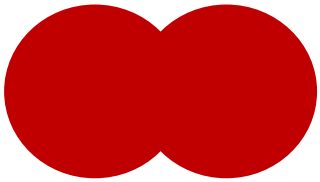
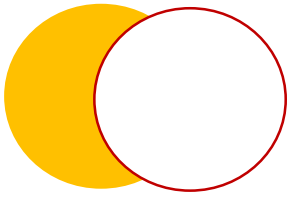
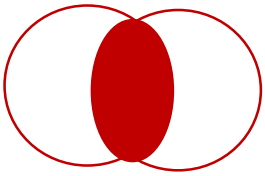
Interrelación de Formas

Estas son el resultado de las diferentes formas en las que se relacionan dos o más objetos entre sí. Son ocho en total, y son:

- Distanciamiento
- Toque
- Superposición
- Penetración
- Unión

- Sustracción
- Intersección y
- Coincidencia.

Interrelación de Forma	
Distanciamiento: Es el espacio que existe entre dos o más objetos que no se tocan. Puesto que, por más cerca que estos se encuentren, existe una separación entre ambos, aun cuando esta sea casi imperceptible. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Toque: Cuando dos objetos están lo suficientemente cerca uno del otro al punto que ambos entran en contacto existe el toque. El resultado provoca que el espacio que los separaba se pierda, y se genere una forma nueva por la unión de ambas formas. Los objetos se pueden tocar por su filo, vértice o cara. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Superposición: Es añadir o poner una figura encima de otra. Ambas quedaran separadas visualmente, por el efecto que produce el borde de la figura que se encuentra sobrepuesta, sobre la figura que queda debajo. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Penetración: Se da al introducir una figura dentro de otra, provocando que el espacio que está siendo ocupado por ambos elementos haga una forma nueva, dentro del diseño original, producto de la unión de ambas. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.

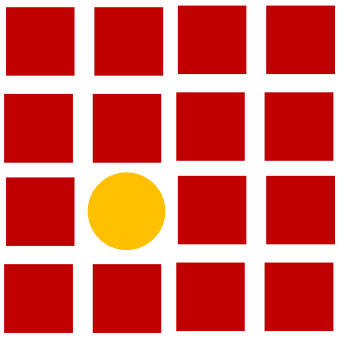
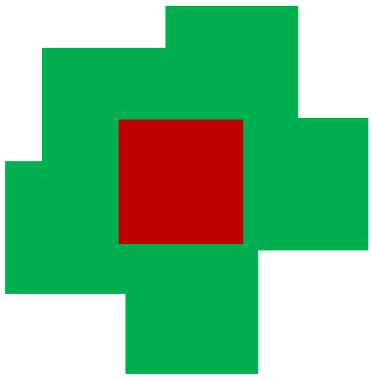
Unión: Es la fusión que se genera al momento de poner una figura dentro de otra. Lo que hace que no se distinga qué figura está arriba y qué figura se encuentra abajo, dando así, como resultado, una forma nueva y totalmente diferente a las formas que dieron origen al diseño. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Sustracción: Es cuando se sobreponen dos figuras, y una de ellas quita o corta una porción a la otra. Esta porción, es el espacio que ambas comparten una vez que entran en contacto. Lo que provoca que la forma que corta dé la impresión de estar sobrepuesta sobre a la forma cortada. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Intersección: Es el punto en común de dos formas que se cortan entre sí. El resultado cuando éstas se unen es que se elimina el contorno de ambas, quedando solamente el espacio que comparten ambas figuras. La forma final es menor y no se parece a las originales. La intersección es inversa a la penetración. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Coincidencia: Es cuando un objeto coincide o se ajusta con otro. Si al momento de unir dos formas, una sobre la otra ambas, casan entre sí, se consigue la coincidencia; si en determinado caso las formas son iguales y del mismo tamaño, se	

obtendrá como resultado la forma original. (Wong, 2007).	Imagen creada por Nataly Paucar E.

Criterios de Diseño

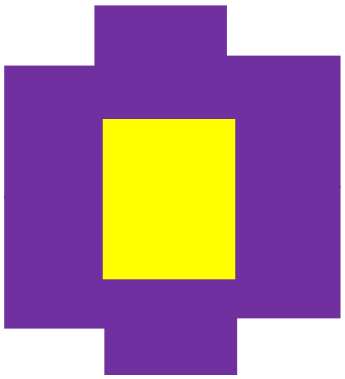
Dentro de los criterios de Diseño tenemos:

- Anomalía
- Contraste
- Concentración

Criterios de Diseño	
Anomalía: Es una irregularidad dentro del diseño, la que puede no ser del todo diferente a la regularidad general del mismo. La variación puede ser sutil o demasiado obvia, y se puede dar en la figura, el tamaño o la dirección. La función principal de generar una anomalía es romper la monotonía del diseño; también sirve para crear puntos focales de atención. Dentro de la arquitectura es utilizada si se quiere resaltar un ingreso, o darle más importancia a una fachada. (Wong, 2007).	 Imagen creada por Nataly Paucar E.
Contraste: Es la oposición o diferencia que se hace notable cuando dos objetos se comparan. Se da entre los espacios o figuras; éstos pueden tener contraste de: forma, tamaño, dirección, color y textura. Debido a que todo contraste surge por la comparación de algo, es necesario que existan en	

el diseño dos o más elementos para que se opongan y puedan ser comparados entre sí.

En una estructura de contraste la forma y tamaño de los módulos son similares, pero no iguales, pues no hay una repetición continua, de lo contrario no habría contraste, por lo que se puede manipular la dirección, al distribuir los módulos en diversas direcciones; la posición, si se ubican en sentidos opuestos; el espacio, si los módulos son agrupados o si son separados, que provoquen espacios vacíos; y la gravedad, de acuerdo a su posición, tipo de movimiento y pesadez dentro del diseño. (Wong, 2007).



Imágenes creadas por Nataly Paucar E.

Concentración: Es la agrupación de módulos dispersos, en un punto determinado. Estos pueden ser concentrados en un punto o ser distribuidos dentro de todo el diseño. Las diversas formas de concentración son:

Concentración hacia un punto: Es cuando todos los módulos son agrupados alrededor de un punto conceptual. (Wong, 2007).

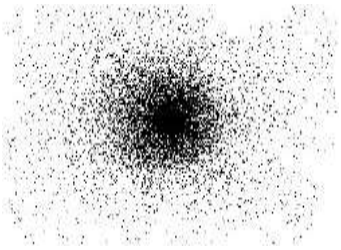


Imagen tomada de Criterios de Diseño

Concentración desde un punto: Cuando se toma de referencia un punto limpio o vacío, del cual parte la concentración hacia el reto de áreas dentro del diseño. (Wong, 2007).

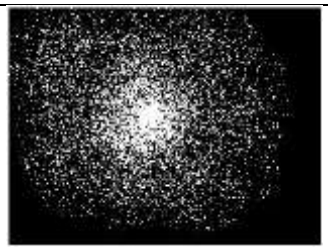
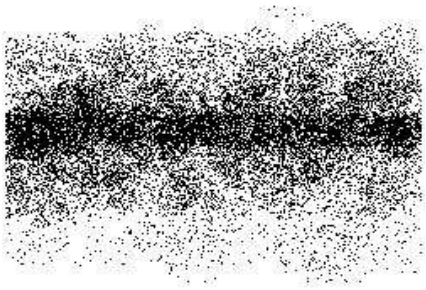
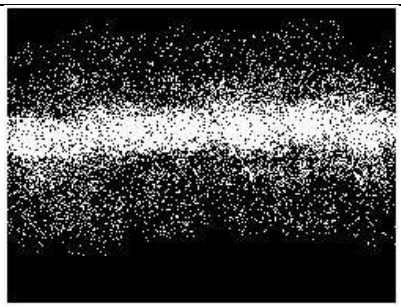
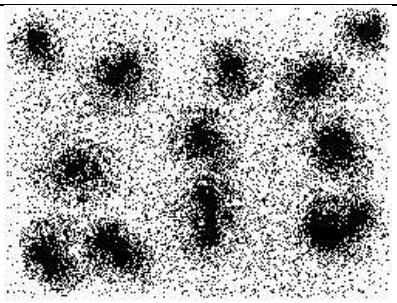
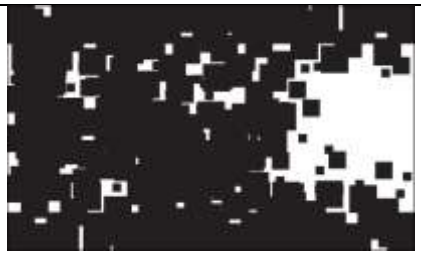


Imagen tomada de Criterios de Diseño

Concentración hacia una línea: Cuando se toma de referencia una línea conceptual para poder generar el inicio de la concentración. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Criterios de Diseño
Concentración desde una línea: Cuando la concentración parte de una línea conceptual dejando en esta una ausencia de módulos. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Criterios de Diseño
Concentración libre: Cuando se disponen las formas en el diseño sin tomar ninguna guía de referencia. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Criterios de Diseño
Superconcentración: Se da si la agrupación de módulos se realiza de forma densa, en una zona amplía dentro del diseño. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Criterios de Diseño

Diseño Interior

Es una disciplina proyectual que involucra el proceso de mejorar la función y cualidades del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial, así como el tratamiento superficial (materiales y objetos). Su alcance es superior a la decoración, ya que indaga en aspectos más amplios: la psicología ambiental, la arquitectura y el diseño de productos. Un diseñador de interiores es un profesional calificado dentro del campo del diseño interior busca crear espacios agradables, confortables y funcionales para el usuario. (García, 2010, p. 176).

El diseño de interiores o interiorismo, consiste en acondicionar el espacio interno de la arquitectura apartándole funcionalidad y unos valores visuales y estéticos, una imagen adecuada. Es como la arquitectura una actividad funcional y creativa a la vez, el interiorismo es una actividad propia de sociedades desarrollada económicamente con una gran capacidad de producción y consumo de todo tipo de objeto, en las que se valoran mucho la funcionabilidad y la imagen. (García, 2010, p. 176).

En algún momento, la idea de la decoración interior está relacionada con el diseño de interiores, este último está más concentrado en el diseño de la estructura. La creación y ejecución de un plano de planta, toma la carga de un código de colores, relleno de muebles y empapelado de paredes; los notables diseños de interiores modernos hacen hincapié en lo siguiente:

Color: El color es uno de los mayores impactos en el diseño. El diseño interior moderno responde a una variedad de códigos de color, para dar un tono de serie en cada diseño. En función del tema, se pueden mezclar sombras para lograr el color deseado. (García, 2010, p. 176).

Psicología del color: Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología

contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa. (García, 2010, p. 176).

Las imágenes de cada color donde se puedes saber, o descubrir las sensaciones que inspira cada color, desde la alegría a la pesadumbre, la amistad o la codicia, serenidad o nerviosismo, frío o calidez, todo tiene cabida cuando se trata del color La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo se percibe o el comportamiento ante muchos colores, y las emociones que causan.

Muebles: Elegir el tamaño adecuado, el número de muebles y funcionalidad que se van a utilizar es de gran ayuda para maximizar el espacio. (García, 2010, p. 176).

Iluminación: Hace varios años existe una creciente penetración de las nuevas tecnologías de iluminación basadas en la incorporación de los LED como fuentes de luz para exteriores. e interiores Esto obedece tanto a un esfuerzo coordinado desde la industria del sector liderada por las grandes empresas fabricantes como otras empresas como el mercado asiático. (García, 2010, p. 176).

Leds para iluminación de interiores y exteriores

- Módulos de leds en color rojo, verde, azul, blanco, amarillo y naranja.
- Los Módulos y tiras de leds son ideales para construcciones.

El Diseño Interior se remonta al antiguo Egipto, gracias a las tumbas con decoraciones suntuosas demuestran que las tumbas estaban decoradas no sólo como homenaje al último lugar de descanso de los faraones, sino también como una manera de proveer comodidades en el más allá. Sólo los faraones y los altos funcionarios gozaban del privilegio de yacer en tumbas decoradas para la vida eterna. El diseño interior de las tumbas y pirámides fue cuidadosamente elaborado, incorporando pasadizos secretos y laberínticos para despistar a los ladrones. Estos fueron los comienzos de la historia del diseño de interiores que se remonta a 5000 años A.C. El diseño de interiores estuvo

asociado a una casta con un estilo de vida exquisito y en los comienzos de su historia, fue un elemento significante de creencias religiosas o místicas. (García, 2010, p. 176).

El diseño de interiores como se conoce hoy, se puede apreciar en las estructuras del Imperio romano, donde las casas eran cómodas y tenían habitaciones con diferentes funcionalidades en las viviendas romanas de los ricos se crearon espacios separados para un confort óptimo durante la temporada de verano y la temporada de frío. Ejemplo la tumba de Tutankamon en Egipto, decorada con figuras de oro y pinturas en las paredes. La llegada de la era de las máquinas durante la Revolución Industrial dio paso a varios estilos influyentes en el campo de diseño de interiores El Art Deco empezó en el siglo 20, después del movimiento industrialista, cada década trajo nuevos estilos y diseños, pero muchos siguen optando por el diseño ambiente del pasado. (García, 2010, p. 176).

Durante el Renacimiento italiano, los más pudientes, se interesaron por las artes y se comenzó a contratar artistas para decorar las viviendas. Función, forma y color fueron los principales temas en los palacios de los ricos. Las cortes de "los luises" en Francia, los reyes desde Luis XIV hasta Luis XVI competían por la mejor decoración y diseño interior de sus palacetes o chateaus abrazando el rococó.

El diseño interior era privilegio de reyes y consortes que podían gozar del conocimiento y los recursos para comprar tapices, alfombras, artesanos, telas, mobiliario y artistas de renombre para invertir en sus casas. El mobiliario Luis XV que más adelante se masificó da cuenta de una época en donde el diseño interior era la forma de vivir de la casta reinante. (Ochaeta, 2004).

La práctica de diseño de interiores ha evolucionado desde la decoración de interiores. Es un proceso que sigue "una metodología sistemática y coordinada", según el Consejo Nacional de Diseño de Interiores. Hay códigos estrictos y requisitos reglamentarios que se deben seguir, y se anima a los principios de sostenibilidad ambiental. La llegada de la era de las máquinas durante la Revolución Industrial dio paso

a varios estilos Influyentes en el campo de diseño, el Art-Deco empezó en el siglo XX después de movimiento industrialista. (Ochaeta, 2004).

Principios Básicos del Diseño

Los principios de diseño son:

- Balance
- Énfasis
- Ritmo
- Proporción, y la Escala
- Armonía, y la Unidad

<table>
<tr><th colspan="2">Principios Básicos del Diseño</th></tr>
<tr>
<td>Balance o Equilibrio: El equilibrio visual en un cuarto se llama balance esta da a un sentido de reposo y un sentimiento de terminación. Un cuarto equilibrado le proporciona consideración a la colocación de objetos según su peso visual. Los elementos de línea, la forma, el color y la textura ayudan a determinar el peso visual de un objeto, lo cual es la cantidad de espacio que parece ocupar. El balance también refiere a cómo y donde usted coloca los elementos (la línea, la forma, el color y la textura). Para mantener el balance, trate de distribuir los elementos
• El balance formal crea un efecto de imagen despejada
• El balance informal usa objetos diferentes del mismo peso visual para crear equilibrio. (Wong, 2007).</td>
<td>

Imágenes tomadas de Principios del Diseño</td>
</tr>
</table>

Énfasis: El énfasis es el punto focal del cuarto. El punto focal; es el área para el cual el ojo es atraído, lo que fuere que sea presentado como centro de interés, un trabajo de arte o un tratamiento de ventana tramando una buena vista debe ser suficientemente enfatizado a fin de que todo lo demás conduzca hacia el área presentada, el énfasis a un punto focal natural o puede crear uno en un cuarto a través del uso efectivo de líneas, formas, colores y texturas. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Principios del Diseño
Ritmo: El ritmo suministra la disciplina que controla el ojo cuando se mueve alrededor de una habitación. El ritmo ayuda al ojo a moverse fácilmente de un objeto a otro y crea una armonía que hace que el ojo distinga un todo unificado. El ritmo es creado a través de la repetición de líneas, la forma, el color o la textura. También puede ser creado a través de la progresión. El ritmo progresivo es gradual creciente o decreciente en el tamaño, dirección o color. (Wong, 2007).	  Imagen tomada de Aplicación de Principios del Diseño

Proporción y Escala: Las relaciones de tamaño en un cuarto están definidas por la proporción y escala. La proporción se refiere a cómo los elementos dentro de un objeto guardan relación con el objeto como un todo. La escala guarda relación con el tamaño de un objeto cuando es comparada con el espacio en el cual está ubicado. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Principios del Diseño
Armonía y Unidad: Un cuarto bien diseñado es un todo unificado que abarca todos los demás elementos y principios de diseño. La unidad asegura un sentido de orden. Hay una consistencia de tamaños y formas, una armonía de color y patrón. El objetivo final de la decoración es crear un cuarto con unidad y armonía y un sentido de ritmo. Esto se logra, balanceándolo todo lo largo del cuarto, demasiada unidad puede ser aburrida, demasiada variedad puede causar un sentimiento de inquietud. (Wong, 2007).	 Imagen tomada de Principios del Diseño

Diseño con Identidad

El diseño muestra, a través de sus creaciones, las connotaciones culturales externas a las que la propia identidad ha estado abierta. A través del diseño se expresan ideas y pensamientos, donde se crea un encuentro y amalgamiento de las distintas culturas, y es en donde sus diseños expresan su identidad.

Todo diseño es comunicación, porque interfiere en las percepciones humanas, el diseño no está fuera de la persona, vive en él, y el artista lo transmite. Cada receptor, y cada cual, lo recepta a su manera.

El diseño con identidad está ligado con el sistema antropológico, cultural y simbólico, en el que se plasma las características relevantes de un grupo, sector, grupo étnico, entre otros. Al unirse el diseño con la identidad cultural de un grupo se crea una fusión magnifica que permite expresar dentro de un espacio arquitectónico e interior la riqueza de mismo.

Cada uno de sus elementos forman parte de un espacio que lo hace único, pues en él se plasma el valor de cada grupo haciendo un todo dentro del diseño de un ambiente, se busca mantener las raíces de cada sujeto de estudio, consolidando su aporte dentro del diseño, es decir, tenemos la fusión de la cultura e identidad de un pueblo junto con el diseño interior de un espacio, lo que hace posible que nos traslademos hacia sus lugares de origen, el diseño interior hace posible conocer y reconocer el espacio que se crea plasmando en él la riqueza cultural de los diversos pueblos que se decide proyectar al espectador. (Molano, 2007).

Características

El diseño Identitario consta de procesos divididos en tres filtros a través de los cuales deberá pasar el mensaje para ser definido; entre ellos tenemos:

Carácter sensorial. - Por ejemplo, un daltónico no percibe determinados colores y, por tanto, los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se ven, en su caso, alterados o anulados. (Molano, 2007).

Operativo o dependiente de las características fisiopsicológicas del receptor. -Por ejemplo, está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un adulto. (Molano, 2007).

Cultural. - dejará pasar solo aquellos mensajes que el recetor reconoce; es decir, aquellos que forman parte de su universo cultural. Por ejemplo, muchos occidentales no reconocen la música oriental como tal porque no se corresponde con sus normas culturales; para ellos la música "debe ser" la que siempre han conocido, ninguna otra. (Molano, 2007).

Es la identidad lo que nos diferencia del resto y hace que nuestra personalidad quede plasmada en cualquier soporte. Es esa materialización del diseño donde se reflejan las características de la identidad, más allá del concepto de belleza que pueda llevar la actividad plástica.

La belleza no puede definirse, ya que existen cosas bellas y cosas no bellas, dependiendo del punto de vista de la persona. Actualmente se puede hacer arte con cualquier cosa que se pretenda, y son muchos los modelos estéticos. Es por ello, que la influencia de su origen también influye en la percepción de su belleza y en la interpretación por parte del espectador. (Molano, 2007).

Cada civilización tiene su propia belleza, una idea real de lo que es entendido como bello. La belleza china, la india o la negra, se interpretan diferentes dependiendo del receptor. Preguntarse la supremacía de una frente a la otra, no es más que una frase relativa que no contesta ni resuelve el problema, más que nada, porque puede parecer más bello o menos bello, pero a nivel personal.

Son las civilizaciones, y los orígenes los que hacen de la belleza propia un carácter en la forma de crear, apoyándose en unas reglas aprendidas con los años. Estos principios se basan en la herencia cultural y el mestizaje adquirido, entre otros, este cruce cultural es asimilado por los diseñadores, que adquieren otras estéticas, esto es fiel indicativo de una de las características de la identidad de Cultura Clásica Contemporánea. (Molano, 2007).

Cultura

La cultura forma parte de nuestra personalidad, heredada con el paso de los años, y trasmitida a través de las generaciones, dicha cultura mantiene su esencia y se adapta a los nuevos tiempos, creando riqueza etnológica, diversidad y marcando una identidad propia. La cultura impregna la forma de ser de la gente, hecho que se ve en las costumbres cotidianas, en los actos sociales y económicos, en las fiestas. A través del diseño se expresan cualidades, formas, valores y signos que definen una cultura, donde se refleja su identidad. (Molano, 2007).

> "La cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales. Una de ellas es proporcionar una estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo, sea este personal o colectivo" (Verhelst, 1994, 42).

Cultura es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones. (UNESCO, 2005)

Adam Kuper es un antropólogo sudafricano nacido en 1941, conocido por sus labores de investigación en el área de la Antropología Social, más concretamente por su estudio del concepto de cultura. En su libro *"Culture: The anthropologists' account"* cuenta que el origen de dicho término se remonta al siglo XVIII en Europa, precedido por otro concepto: civilización.

Todo acto contrario que no se encontraba acorde a las denotaciones cívicas era considerado salvajismo y barbarie. Todas estas ideas continuaron evolucionando a lo largo del tiempo y se fueron conectando con las tradiciones locales, el espíritu de los ciudadanos y el territorio. Ya en el siglo XIX aparece el plural de la palabra cultura, tratando de evitar la supremacía de una única cultura y asumiendo la multiculturalidad.

Por otro lado, dicho concepto va adquiriendo un enfoque más humanista, relacionado con las costumbres y tradiciones de un pueblo y con la intelectualidad y espiritualidad personal. Así, ya en el siglo XX, durante la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales celebrada en México en el año 1982, se define cultura como "el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social". Existen numerosas definiciones, pero en general todas coinciden en una idea: "la cultura es lo que le da vida al ser humano" (Molano, 2007).

Características y Componentes

Aunque existen diversas definiciones, en general, todas coinciden en que cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. Se podría decir que la cultura tiene varias dimensiones y funciones sociales, que generan:

a. Un modo de vivir
b. Cohesión social
c. Creación de riqueza y empleo
d. Equilibrio territorial.

Este concepto revoluciona la idea de cultura e introduce una serie de elementos que merecen un detallado análisis.

Es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y efectivos que caracterizan una sociedad o grupo social.

La cultura se encuentra estrechamente relacionada con la identidad de los pueblos y comunidades. Ella permite definir los rasgos que son comunes a una comunidad y que al mismo tiempo la diferencia de otras, garantizando lo que se pudiera definir como una unidad en la diversidad. (Molano, 2007).

Engloba, además de las artes y las letras. - Ella transciende la visión de lo puramente artístico/literario y se inserta por derecho propio en una definición más general que incluye

Modos de vida. - A través de la cultura se dinamizan los niveles y tipos de relaciones que se dan entre el sistema social, cultural y los individuos.

Derechos fundamentales del ser humano. - Entre los derechos fundamentales que se fortalecen desde el desde la cultura sobresalen el derecho a la vida, a la libertad, a la igualdad, a la paz, al desarrollo y al medioambiente, entre otros.

Sistemas de valores. - La cultura es un factor de cohesión de los valores convirtiéndolos en guías que aportan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo en particular y de cada comunidad en general. Entre los valores que se desarrollan, fortalecen y consolidan a través de la cultura, y que desempeñan una función esencial para el desarrollo comunitario rural integrado se encuentran la honestidad, la responsabilidad, la verdad, la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, el respeto y la paz, entre otros. (Molano, 2007).

Las tradiciones y Las creencias. - Son el conjunto de creaciones individuales y colectivas que realizan los miembros de una comunidad fundada en la tradición. Sus formas comprenden la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura, entre otras manifestaciones artísticas. (Molano, 2007).

Turismo en el Cantón Píllaro

Santiago de Píllaro cuenta con varios atractivos turísticos, los cuales tienen una gran influencia en el desarrollo económico, social y cultural del cantón. Pocos sitios en el mundo tienen el privilegio de poseer una naturaleza exuberante y prodigiosa, donde las personas pueden tener experiencias únicas e inigualables. (Vasco, 2013).

Por ubicarse en la cordillera andina, su suelo es fértil y es un excelente recurso de producción. El turismo en el cantón ha tomado fuerza con el transcurso de los años, ya que se ha convertido en una nueva fuente de ingresos y beneficios económicos a quienes se dedican a esta actividad.

Observación de aves, agroturismo, deportes extremos, baños energizantes, medicina casera o natural, investigaciones de flora y degustaciones de comida típica del sector, son algunos aspectos que hacen a Píllaro un lugar para visitar. (Vasco, 2013).

Atractivos Turísticos

El cantón cuenta con una gran variedad de atractivos turísticos naturales, materiales e inmateriales que son una riqueza invaluable dentro del país. Así tenemos los siguientes puntos de visita:

Atractivos Turísticos del Cantón Santiago de Píllaro	
PARQUE NACIONAL LLANGANATES Es un área natural protegida en el Ecuador, situado entre las Provincias de Cotopaxi, Tungurahua, Pastaza y Napo. Fue declarada como tal en el año 1996 con una extensión de 219.707 hectáreas y un rango altitudinal de 1200 a 5584 msnm. Reconocido como sitio IBA (important Bird Area) y RAMSAR (Humedal de importancia para la humanidad).	 Imagen tomada de Google Imágenes, Parque Nacional Llanganates.

Siendo un área de gran importancia biológica e histórica para la conservación de aves, plantas reptiles y anfibios.

Cuenta con una gran cantidad de lagunas de acuerdo al área perteneciente al cantón. Para ingresar al área es importante solicitar autorización al Ministerio del Ambiente. (Vasco, 2013).



Imagen tomada de Google Imágenes, Parque Nacional Llanganates.

LAGUNA DE PISAYAMBO

Es una de las más representativas del Parque Nacional Llanganates. Sus aguas son limpias, cristalinas y de buena calidad por lo que abundan las truchas. Esta laguna está alimentada por pequeños riachuelos que nacen de sectores cenagosos próximos y los que provienen de las montañas aledañas; para aumentar el caudal con el fin de establecer el embalse que alimenta a la Central Hidroeléctrica Pucará. Entre la flora que se puede apreciar alrededor de esta laguna esta la paja, gencianas, cacho de venado, achupallas, sigse, chuquiragua y en las laderas próximas se observan plantaciones de pino. La fauna que se puede encontrar directa o indirectamente son: lobos de páramo, conejos de páramo, osos de anteojos, truchas, aves como



Imagen tomada de Google Imágenes.



curiquingues, colibrí etc. Actualmente se está usando como destino turístico debido a su cercanía. (Vasco, 2013).	 Imágenes tomadas de Google Imágenes. Laguna de Pisayambo.
CASCADA SIETE CHORROS Ubicada en el límite de las parroquias San Miguelito y Emilio María Terán, es un conjunto de 7 semi – cascadas, que vierte el agua de forma milagrosa de dentro de la roca y según el estado del tiempo varía entre ocho y doce cascadas, muchas de las cuales se cree que son medicinales. (Vasco, 2013).	 Imagen tomada de la página del GAD.Santiago de Píllaro
CASCADA EL PUGZE Esta cascada se encuentra a 5 Km de la parroquia Baquerizo Moreno, se accede a través de un sendero en medio de un bosque. Esta cascada posee una caída de 70 m aproximadamente y debe su nombre a la presencia de abundantes plantas conocidas	

vulgarmente como Pugze (Gunnera quintensis), cuyas hojas son tan anchas que en algunos casos sobrepasan los tres metros de diámetro. Sus aguas son limpias, cristalinas y de buena calidad. (Vasco, 2013).



Imagen tomada de la página del GAD.Santiago de Píllaro

LAGUNA EL TAMBO

Su nombre hace referencia a la palabra quichua utilizada para definir un lugar de hospedaje denominado así al Tambo como un lugar de hospedaje. Al estar junto a la carretera de ingreso se puede contemplar sus aguas de color azul clara y limpia por lo que abunda en gran cantidad truchas. La flora que rodea este lugar es romerillo paja, sunfo, orejuelas, valeriana, cubillín, chilca entre otros. Entre la fauna podemos mirar con suerte a conejo de monte, lobo de páramo, venado de cola blanca, cervicabra cóndor, guarro, quilico, curiquingue, pato de páramo. (Vasco, 2013).





Imágenes tomadas de Google Imágenes. Laguna El Tambo.

LAGUNA DE ANTEOJOS

Dos lagos juntos, separados por una pequeña elevación, forman la hermosa laguna de Anteojos, sus aguas cristalinas azuladas y nos invitan a la pesca deportiva. En su entorno el terreno es cenagoso, como recurso natural en esta zona predominan los pajonales propios de los páramos andinos y vegetación que se adapta al medio como: sigse, achupallas, romerillo. En cuanto a la fauna citamos los siguientes ejemplares: conejo de monte, lobo de páramo, oso de anteojos, venado de cola blanca, cervicabra, cóndor, guarro, etc. Podemos llegar a esta majestuosa laguna trasladándonos desde el cantón Píllaro en transporte (vehículo) hacia la parroquia San José de Poaló se toma la ruta al parque Nacional los Llanganates, llegamos al sitio denominado Milín hasta este lugar tienen acceso los vehículos y finalmente para llegar a dicho atractivo hay que desplazarse caminando por los distintos senderos. (Vasco, 2013).





Imágenes tomadas de Google Imágenes. Laguna De Anteojos.

LAGUNA PATOJAPINA

La laguna Patojapina toma este nombre debido a la existencia de una gran variedad y cantidad de patos. Está rodeado por

sectores pantanosos, el color de su agua es azul claro. El paisaje que rodea esta laguna es exuberante debido a las grandes montañas que se encuentran a su alrededor en donde podemos tener una excelente vista panorámica. Entre la flora podemos encontrar mortiños, achicoria, romerillo, totora, paja, chicoria blanca, ñacha, etc. La fauna que podemos encontrar en este sitio con suerte son trucha, conejo de monte, lobo de páramo, oso de anteojos, venado ,cóndor, guarro, pato de páramo Esta laguna tiene uso turístico, actualmente se está ofertando la pesca deportiva. (Vasco, 2013).





Imágenes tomadas de Google Imágenes. Laguna Patojpina.

LAGUNA RODEOCOCHA

Está situada en las faldas del cerro Pucará para llegar a esta laguna se tiene que cruzar el Río Milín se puede también encontrar en este recorrido una pequeña laguna que no tiene nombre, ya que esta se llena únicamente en época de lluvia. Para acceder a este lugar nos encontraremos con sectores pantanosos. Las aguas son limpias, cristalinas, y de buena calidad. Entre la flora existente alrededor de la



laguna es el pajonal que es una de las especies más representativas del páramo de los Llanganates, achupallas que es el alimento preferido del oso anteojos en sus raíces también se puede encontrar larvas de Lepidópteros que son utilizados para la pesca, musgos que retienen humedad e impide que está sea absorbida por el suelo, achicoria se usa para eliminar la grasa existente en el cuerpo de la persona, se la toma en infusión. La que fauna que se puede encontrar son lobos de páramo, conejos, osos de anteojos, venados, trucha, aves como, mirlos, curiquingues gaviota andina, guarro. El agua que sale de la laguna es utilizado para engrosar el volumen de agua del embalse Pisayambo, turísticamente se utiliza para pesca deportiva. (Vasco, 2013).





Imágenes tomadas de Google Imágenes.
Laguna Rodeococha.

BOSQUE QUINUALÓ

El bosque de Quinualó es un área natural que posee grandes extensiones de árboles primarios y secundarios únicos del sector, poseedor de una gran diversidad de aves encontradas que demuestran el potencial que tiene la parroquia para desarrollar el aviturismo, que es una actividad sustentable y que no afecta el medio ambiente. Esta gran diversidad de aves



encontradas está amenazada por la intervención del hombre en su hábitat. Las aves representativas de este lugar son: mirlo grande, mirlo, golondrina, chirote de monte, picaflor negro, huiragchuro, jilguero y gorrión entre otros. El atractivo es utilizado para el avistamiento de flora y fauna sobretodo aves. (Vasco, 2013).



Imágenes tomadas de Google Imágenes. Bosque Quinualó.

LAGUNA YANACOCHA

Yanacocha, nombre kichwa que significa lago o laguna negra, al abrirse sobre estas los cerros proyectan sombras lo cual produce un efecto visual en el que las aguas se ven negras. Es la segunda en cuanto a extensión se refiere del complejo lacustre Pisayambo, ocupa una depresión formada por erosión glaciar, su zona de desfogue está constituida por pequeños montículos de morrenas, hacia el lado nororiental afloran manantiales ligeramente termales.

Es alimentada por riachuelos que se originan en la laguna de Anteojos y otros que nacen del sector; su entorno es sumamente húmedo debido a la presencia de corrientes de aire cálido-húmedo que ascienden por el valle del río el Golpe





procedentes de la alta Amazonía y se condensan en la zona próxima a la laguna. En algunos tramos el sendero de ingreso se conjuga con el cauce de pequeños riachuelo y zonas fangosas muy profundas en ciertas partes. Las especies en flora son : bambú enano , piquil, cubillín, colca, romerillo, paja, totora, almohadillas y varias especies de helechos, musgos, líquenes y orquídeas Fauna: Venado de cola blanca, tapir de montaña, oso de anteojos, lobo de páramo y varias especies de ratones nativos, gaviotas andinas, pato de páramo, truchas. (Vasco, 2013).	 Imágenes tomadas de Google Imágenes. Laguna Yanacocha.
CASCADA LA TOMA Esta cascada se encuentra en la parroquia Baquerizo Moreno, se accede hasta está a través de un sendero. La cascada tiene dos caídas la primera de 50 m y otra de 30 m, hasta esta cascada se accede a través de un sendero que tiene dos recorridos uno a caballo que dura de 30 a 45 minutos, en el cual se atraviesa varios sectores sus aguas son limpias, cristalinas y de buena calidad. Cuando se empieza el recorrido a pie, durante todo el sendero se puede observar diferentes especies de orquídeas y en la	

parte más cercana a la cascada se observa vegetación de páramo. Entre la flora que se puede apreciar alrededor de esta cascada y durante el recorrido del sendero se encuentra sigse esta planta puede tornarse peligrosa ya que sus hojas tienen la propiedad de cortar, y una gran variedad de orquídeas. En fauna se encuentra las siguientes especies guarros, gavilán, pava de monte, conejos de páramo hacen sus madrigueras entre los pajonales para ocultarse de sus depredadores, osos andinos en la parte más alta. Su uso Actual es para Recorrido a caballo en el sendero, caminata, rapel, cayoning si es posible, fotografía del paisaje y biodiversidad existente. (Vasco, 2013).	 Imágenes tomadas de Google Imágenes. Cascada La Toma.
GRANJA INTEGRAL LA FRAMBUESITA Martha Romero, es dueña de la granja "La Frambuesita", un emprendimiento familiar que inició hace 7 años. Trabaja ella con su esposo, sus hijos. Ellos trajeron la frambuesa y empezaron a producirla. Han recibido varias capacitaciones para mejorar su emprendimiento, así, han aprendido a utilizar la fruta para hacer vinos, mermeladas y otras preparaciones.	

Al momento la granja está encaminada a ser una granja agroecológica, en la que no solo habrá frambuesa, sino también otros productos cultivados y tratados naturalmente. Tienen alrededor de 20 nuevos productos en la granja. Martha nos cuenta que desde hace un año atrás están gestionando la calificación de granja agroecológica. Al momento están distribuyendo para algunas tiendas especializadas y que trabajan con productos tratados naturalmente. También nos cuenta que la Unión Europea les ha ayudado con un invernadero, en el que ahora cultiva tomate cherry y pimiento. Gracias al apoyo de estrategia agropecuaria, han podido publicitar algunos de sus productos, por lo que han tenido acogida, la gente llega a degustar sus helados, vinos, mermeladas y demás productos. (Vasco, 2013).	   Imágenes tomadas de Google Imágenes. Tungurahua Turismo.

COMPLEJO AGUA AZUL El Complejo Recreacional "Agua Azul" está ubicado en el sector de Huapante se caracteriza por la calidad de servicios que ofrece, entre los que se destacan: los servicios de restaurante, con platos típico y a la carta, dos piscinas de agua temperada naturalmente, áreas verdes, canchas de vóley, básquet y futbol, área de camping, vestidores, duchas y juegos infantiles. Este complejo turístico sirve para la distracción, relajación y disfrutar de un ambiente natural en compañía de amigos y familiares. (Vasco, 2013).	  Imágenes tomadas de Google Imágenes. Complejo Agua Azul.
COMPLEJO PSICOLA LA CHORRERA Está ubicado en el sector Guapante Chico. Este complejo cuenta con 2 piscinas de agua temperada, ofrece a su vez tres piscinas de truchas y tilapias. Dentro del complejo se pueden realizar actividades como pesca deportiva, vóley o futbol y paseos en bote. En este lugar se puede degustar de la trucha frita en el restaurante el cual ofrece platos típicos bajo pedido; tiene una capacidad para 50 personas. Está	 Imagen tomada de Google Imagen. Complejo la Chorrera

abierto al público los fines de semana de 9h00 a 17h00. (Vasco, 2013).	
COMPLEJO MUNICIPAL GUAPANTE Se encuentra en la vía de segundo orden Salcedo-Guapante a 9 km de la parroquia de San Andrés justo en la ribera izquierda del rio Cutuchi; a la entrada del complejo se puede divisar varias señaléticas correspondientes a información del lugar. Cuenta con un sitio de esparcimiento, hospedaje, canchas deportivas, piscinas y un restaurante de comida típica. Las piscinas son de agua de manantial que brota desde la montaña, de estas dos son grandes (1.5 y 2.0 metros de profundidad) y una para niños (0.5 metros de profundidad), el hospedaje consta de dos cabañas rústicas que se las puede alquilar, estas cuentan con sala-comedor, dos habitaciones, baño y chimenea. Atiende los fines de semana y feriados de 9h00 a 18h00. (Vasco, 2013).	  Imágenes tomadas de Google Imagen. Complejo Municipal Guapante

COMPLEJO TURÍSTICO EL PORVENIR Se encuentra a 5 Km de la parroquia San Andrés en el barrio Santa Rita vía a Pisayambo, se accede a esta a través de un camino asfaltado y lastrado donde transitan vehículos, pero para alcanzar lugares lejanos los recorridos son caminando. El Complejo turístico Puerto Llanganates antes llamado "El Porvenir" se caracteriza por los servicios que ofrece, entre los que se destacan los servicios de restaurante, botes, juegos infantiles, pesca deportiva, canchas deportivas, tentadero, caballos, torre de paracaidista, disco bar, cabañas para hospedaje, almacén de artesanías, piscinas de criadero de truchas. El tentadero es lo que más atrae, donde la gente más arriesgada torea los mochos que existen en este complejo. Caballos: Se alquilan para realizar recorridos dentro del complejo. (Vasco, 2013).	  Imágenes tomadas de Google Imagen. Complejo Turístico El Porvenir
COMPLEJO RECREACIONAL EL OLIMPO Es un Centro Turístico concebido especialmente para su descanso. Aquí el turista podrá encontrar tranquilidad,	

relajación, diversión, actividades de esparcimiento y todo en un solo lugar rodeado de sana naturaleza y aire puro.

Cuenta piscinas temperadas, turco, sauna, hidromasaje, tobogán, sala de spa, canchas deportivas, tarabitas, área de picnic, área de pintball, jardines con plantas ornamentales, salón de recepciones, servicio de alojamiento.

El complejo recibe a los visitantes solo los días sábados, domingos y feriados a nivel nacional, este lugar es apto para realizar diferentes actividades de recreación dentro y alrededor de sus instalaciones. (Vasco, 2013).







Imágenes tomadas de Google Imagen. Complejo Recreacional El Olimpo.

COMPLEJO RECREACIONAL MONTE VERDE

Debe su nombre a que se halla construido sobre una colina del sector de Emilio

María Terán; cuenta con canchas deportiva, áreas verdes, juegos infantiles; espacios para camping, piscina cubierta de agua temperada, senderos ecológicos, en el área de restaurante existe una galería con cuadros y esculturas que representan a danzantes y diablos de diferentes formas y tamaños; también sobresale en la decoración ollas y vasijas de culturas precolombinas. Este lugar está diseñado para la recreación, esparcimiento y relax de turistas nacionales y extranjeros. Se puede realizar reservaciones para eventos de empresas e instituciones. Atiende feriados y fines de semana de 9h00 a 19h00. (Vasco, 2013).





Imágenes tomadas de Google Imagen. Complejo Recreacional Monte Verde.

PUCAHUAYCO PARQUE EXTREMO

Pucahuayco está ubicado en la parroquia Emilio María Terán cuenta con una mega diversidad de recursos turísticos como son: cascadas, lagunas, río y ofrece el servicio de cabalgatas, caminatas por senderos ecológicos, camping, avistamiento de aves además se especializan en deportes de



aventura como: rapel, canopy , treking . Dispone de restaurant, cuenta también con guías nativos quienes se encargan de brindar un excelente servicio y logran que su estadía sea agradable, placentera e inolvidable para todos y cada uno de quienes visitan este lugar. (Vasco, 2013).



Imágenes tomadas de la página web Pucahuayco Parque Extremo.

MUSEO RUMIÑAHUI

Este museo es de propiedad privada del Lic. Luis Lara, quien ha coleccionado estas piezas durante años con el fin de conservarlas y darlas a conocer con fines educativos y turísticos. El museo "Rumiñahui" guarda parte de la herencia cultural del cantón Píllaro, destacan varias piezas en obsidiana(vidrio volcánico que tiene muchos minerales) que datan del Periodo Formativo, piezas arqueológicas, vasijas, figuras antropomorfas de la cultura Puruhá, Panzaleo(Puruhá se diferencia de la Panzaleo en su tonalidad de color, ya que las piezas de la cultura Panzaleo tiene un tono de color negro, además las piezas de la cultura Puruhá poseen un acabado más rustico y grueso), Cosanga – Píllaro, y la subcultura Huapante en lo que





corresponde a la región Sierra. Posee piezas arqueológicas en cuanto a la región la Costa, existen piezas de la cultura Bahía, Chorrera, Machalilla y Valdivia, se encuentran pizas antropomorfas que representan Shamanes o curanderos, vasijas con motivos zoomorfos, botellas silbato, vasijas, jarrones y compoteras. Se encuentran también piezas de la época de la colonia como radios, televisores, planchas a carbón, entre otras.



Imágenes tomadas de Google Imagen, Museo Rumiñahui Píllaro.

PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA, HUAYNACURI

Este lugar es un sitio con un magnífico mirador, es el lugar natal del mítico héroe indígena Rumiñahui en cuyo honor se ha edificado un monumento, hasta este lugar acuden sus habitantes año a año a celebrar las fiestas del Inti Raymi durante los meses de mayo y junio. El Monumento a Rumiñahui es una estatua de aproximadamente cinco metros de altura, de un color bronce y hecha en granito y fibra de vidrio es levantada en honor al héroe indígena Rumiñahui quien habría nacido en este sector. El pórtico de entrada se destaca por tener la forma trapezoidal (Cuadrilátero irregular que no tiene ningún lado paralelo a otro, ni lados ni ángulos



Imagen tomada de Google Imagen, Plaza de la Resistencia Indígena.

iguales.) La Fiesta del Inti Raymi: En si no se desarrolla la fiesta como tal, sino que se realiza una pequeña reunión del pueblo para recordar a Rumiñahui. (Vasco, 2013).	
ELABORACION DE GUITARRAS Son muy pocas las familias que en la actualidad se dedican a la elaboración de instrumentos musicales: guitarras, arpas y violines tallados a mano. Según comentan los artesanos el secreto está en escoger una buena madera (pino, cedro) y realizarle el proceso adecuado de secado y curado. A través de moldes preestablecidos se trazan las diferentes formas en los paneles, luego viene el ensamblado, posteriormente el lijado, la colocación de estribos y adornos y finalmente el barnizado. El proceso toma tiempo, pero los artesanos ponen su esfuerzo para logra un producto de calidad. Hay que resaltar que un ninguno de los pasos se utiliza clavos o algún otro elemento de sujeción metálico; debido a que estos distorsionan el sonido. San Miguelito se ha caracterizado por ofrecer guitarras y de más instrumentos musicales de excelencia y sus trabajos han sido reconocidos a nivel internacional. (Vasco, 2013).	   Imágenes tomadas de Google. Turismo en Píllaro artesanía e instrumentos.

FLORES SECAS PROSSECES

Para realizar el proceso de las flores secas, se toma cualquier tipo de flor con la que se quiera realizar los adornos; algunas flores con las que se obtienen excelentes resultados son: Rosas, Dalias, Artemisas, Amapolas, Mejoranas, Espuelas de Caballero, Lavanda, Caléndula Africana, Siemprevivas, Liebrecillas, Amarantos del Globo ; posteriormente hay que ponerlas en algún lugar lejos de la luz directa, armado con ganchos o bandas elásticas, o cualquier otro procedimiento que permita colgarlas y mantenerlas a oscuras. Para la tinturación se utiliza colorantes vegetales que se extraen de plantas etc. Mediante la combinación ingeniosa de flores se logran diseños que constituyen verdaderas obras de arte, las cuales son comercializadas en Cuenca, Quito y Guayaquil. Poseen un local para la venta directa en el sitio de elaboración. En ocasiones se permite el ingreso a observar el proceso de manufactura. (Vasco, 2013).









Imágenes tomadas de Google. Go Raymi.

ELABORACIÓN DE TRAJES DE LOS DANZANTE

Se ubica en el caserío de Guapante Grande. Los personajes principales son los Danzantes, cuya vestimenta consta de zapatos tipo zueco de madera muy altos, pantalón de lienzo blanco con bastas de encaje blanco, en las pantorrillas llevan una sarta de cascabeles, usan una especie de faldón sobre el pantalón con el mismo tipo de encaje al final, la camisa es también de lienzo y encajes y en el cuello se anuda un pañuelo de color, a la altura del hombro llevan sujeta una vara de madera de la que cuelgan bandas de brocado de diferentes colores con filos dorados. El pecho está cubierto por una especie de coraza adornada con espejos, mullos y adornos de la más diversa índole. Sujetos a la cintura van dos delantales de color adornados con monedas, en las muñecas llevan anudados pañuelos de colores y con a mano derecha sostienen una espada en cuya punta pincha naranjas plásticas, la quijada está sujeta por un pañuelo blanco y la cabeza cubierta por una macana, se completa el traje con la huma (cabeza) que se pone sobre la cabeza, esta es una especie de casco de







madera en suyo fondo dorado destacan adornos semejantes al coraza, en la parte delantera de la cara pender hileras de monedas y en la parte superior del casco asoman nueve penachos de plumas de pavo real. Tiene un costo de $3000 el par o también alquilado $60 diarios el par. Y su propietario es el señor Sr. Julio Chango. (Vasco, 2013).



Imágenes tomadas de Google. San Andrés Píllaro.

LOS MONOS

Es una manifestación cultural que se desarrolla en la parroquia San Andrés, cada tarde y noche del 31 de diciembre. La parte más representativa son los monos, personajes vestidos de Blanco que acompañados de músicos y la viuda recorren la Parroquia en busca de dinero y alimentos. Su recorrido se da en la tarde y noche de fin de año, y culmina con la quema del año viejo. Suelen ser muy travieso, es por esta razón que su cuerpo está completamente cubierto con un mameluco. La boca y ojos suelen ser muy pequeños ya que así no son reconocidos y su voz generalmente es muy graciosa,





Estos personajes visitan casa por casa y nada impide su paso es así que incluso saltan los muros. La vestimenta consiste en un mameluco de color blanco, en la cabeza se usa un tiungo (pañuelo amarrado en la cabeza) y como cinturón un cabresteo (cuero seco de vaca). Los trajes pueden ser alquilados o hechos ya que son muy sencillos. Estos personajes son muy importantes cada fin de año ya que son parte de las costumbres y tradiciones de la Parroquia. (Vasco, 2013).	 Imágenes tomadas de la página Facebook GADM. Píllaro

Tipos de Turismo

Para Requena y Muñoz (2006), el turismo es uno de las pocas actividades humanas que ha sido abordada desde diversas disciplinas (economía, ecología, psicología, geografía, sociología, historia, estadística, derecho y las ciencias políticas y administrativas). Por ello, Cárdenas (2001) al referirse al turismo indica que es el conjunto de desplazamientos que generan fenómenos socioeconómicos, políticos, culturales y jurídicos.

Para otros especialistas, como Gurría (2004), Matute y Asanza (2006) y Ramírez, R. (2006), el turismo es un concepto impreciso, producto de su carácter interdisciplinario; sin embargo, admite múltiples definiciones y diversos matices, según el ámbito de trabajo y la época de que se formule el concepto. Lo anterior no indica la ausencia de definiciones, por el contrario, el carácter multifacético del turismo capta la atención de varias disciplinas requiriendo que cada una exprese su concepto y de allí que no se ha generado una definición única. Por ejemplo, Matute y Asanza (2006), indica que las diferencias en la

conceptualización del turismo parte de las razones o motivos de los viajeros (religioso, económico, psicológico, cultural, ecológico y otros).

Igualmente, para Ramírez (1988), la definición del turismo es algo compleja y cada individuo puede tener su propia interpretación de acuerdo a sus vivencias, intereses y cultura, debido a que es una actividad desarrollada en el campo personal cuyo protagonista es el hombre.

Según Acerenza (2001) y Gurría (2004), todas las definiciones son válidas, pero discutibles pues resultan parciales y no enfocan la totalidad de los aspectos de la actividad. Por ello, a continuación, se presentan algunos conceptos desde diversos ángulos, emitidos por investigadores y órganos vinculados al turismo de reconocida trayectoria.

Desde un ámbito simplista e individual, Orduño (1966) define el turismo como la afición del hombre a viajar por el gusto de recorrer. Desde una perspectiva sociológica, para Matute y Asanza (2006), el turismo es el medio por el que las personas buscan beneficios psicológicos, mediante la suma de tres factores: tiempo e ingresos libres y una consideración positiva o de tolerancia social hacia el hecho de viajar. En este sentido, Acerenza (2001) expone que el turismo es la oportunidad del individuo de colmar sus necesidades cuando se encuentra entregado a sus labores.

También, desde la perspectiva legal, el turismo es el ejercicio del derecho a la libertad de tránsito. Desde el ángulo geográfico, Acerenza (2001) y Matute y Asanza (2006), indican que, el turismo es el desplazamiento de personas de un punto a otro. Etimológicamente, para estos autores, la palabra turismo se deriva del verbo latino tornare que, a su vez, se deriva del sustantivo tornus (volver, girar, retornar, es decir vuelta o movimiento, específicamente ir y volver) y en este sentido, el turismo es una actividad dinámica que implica movimiento o traslado. Para diferenciar este movimiento de otros, el turismo es concebido, por Matute y Asanza (2006), como un plan de desplazamiento temporal de ida y vuelta, cualquiera sea el motivo y distancia recorrida. En este último

concepto se diferencia al turismo de los viajes realizados por inmigrantes, cuyo propósito es fijar residencia permanente en determinado lugar.

De Naturaleza

Busca delimitar a un tipo de viajero más exigente, cuya principal motivación es estar en contacto con la naturaleza. Principalmente desarrollado por turistas jóvenes con inquietudes por el deterioro del medio ambiente y preocupados por temas como el calentamiento global, el desarrollo social y el enriquecimiento cultural.

Este tipo de turismo se subdivide en tres grandes grupos, ecoturismo, turismo de aventura y turismo rural o comunitario. (Ramírez, 2006).

Ecoturismo

Según Ramírez (2006) el ecoturismo, en principio, tuvo una visión restrictiva en entornos o destinos naturales cuyo fin primordial es el acercamiento a la naturaleza. No obstante, se ha convertido en un fenómeno de gran volumen y se practica de diferentes maneras y en diferentes sitios, utilizando los bosques, selvas, lagos, ríos, montañas y desiertos. Se desarrollan infinidad de actividades como la pesca, zafarís, cacería, tala, toma de fotos, recolección de flora, estudios de investigación, entre otras.

El ecoturismo es un tipo de actividad turística basado en la naturaleza en el que la motivación esencial del visitante es observar, aprender, descubrir, experimentar y apreciar la diversidad biológica y cultural, con una actitud responsable, para proteger la integridad del ecosistema y fomentar el bienestar de la comunidad local.

El ecoturismo incrementa la sensibilización con respecto a la conservación de la biodiversidad, el entorno natural y los bienes culturales, tanto entre la población local como entre los visitantes, y requiere procesos de gestión especiales para minimizar el impacto negativo en el ecosistema. (Ramírez, 2006).

Contrariamente a las definiciones anteriores, Francés (2003) indica de forma precisa y amplia que el ecoturismo está referido a toda actividad respetuosa del entorno y no está limitada únicamente a la observación de la naturaleza o a los espacios naturales.

A su vez el medio ambiente es el conjunto de circunstancias físicas, culturales, económicas, sociales y políticas que rodean a las personas, lo cual no sólo incluye aspectos naturales, sino también, medios o sistemas artificiales creados por el hombre (parques industriales, complejos urbanísticos o ciudades). (Ramírez, 2006).

De Aventura

Es un turismo especializado que de acuerdo a Cárdenas (2001), incluye los desplazamientos realizados hacia regiones o localidades poco exploradas o visitadas (Antártida, Sahara, selvas y otros). Según Francés (2003), permite la práctica de deportes extremos o de desafío a la naturaleza (alpinismo, submarinismo y otros) de allí que es también un tipo de turismo de naturaleza y deportivo. Para este autor, el turismo de naturaleza, es el que incluye viajes cuyo interés primordial es la observación de la fauna y flora, principalmente hacia parques nacionales, lo cual suele complementar otras modalidades de turismo (vacacional, estudiantil, científico, y otros).

El turismo de aventura requiere de zonas y atractivos naturales peculiares, apoyados por servicios (alojamiento o transporte) acondicionados para el ambiente donde se lleva a cabo y capaces de agregar valor (equipamiento y apoyo especializado). Para Francés (2003), este tipo de turismo es demandado por pequeños grupos, los cuales reportan elevados ingresos.

El turismo de aventura es un tipo de turismo que normalmente tiene lugar en destinos con características geográficas y paisajes específicos y tiende a asociarse con una actividad física, el intercambio cultural, la interacción y la cercanía con la naturaleza. Esta experiencia puede implicar algún tipo de riesgo real o percibido y puede requerir un esfuerzo físico o mental significativo.

El turismo de aventura incluye por lo general actividades al aire libre como el alpinismo, el montañismo, el puenting, la escalada, el rafting, el piragüismo, la navegación en kayak, el barranquismo, la bicicleta de montaña, el senderismo o el buceo. Hay también algunas actividades de turismo de aventura que pueden practicarse en espacios cerrados.

Rural o Comunitario

El turismo rural es un tipo de actividad turística en el que la experiencia del visitante está relacionada con un amplio espectro de productos vinculados por lo general con las actividades de naturaleza, la agricultura, las formas de vida y las culturas rurales, la pesca con caña y la visita a lugares de interés. (Ramírez, 2006).

Las actividades de turismo rural se desarrollan en entornos no urbanos (rurales) con las siguientes características:

- Baja densidad demográfica
- Paisajes y ordenación territorial donde prevalecesn la agricultura y la silvicultura, y
- Estructuras sociales y formas de vida tradicionales

Gastronómico

El turismo gastronómico es un tipo de actividad turística que se caracteriza por el hecho de que la experiencia del visitante cuando viaja está vinculada con la comida y con productos y actividades afines. Además de experiencias gastronómicas auténticas, tradicionales y/o innovadoras, el turismo gastronómico puede implicar también otras actividades afines tales como la visita a productores locales, la participación en festivales gastronómicos y la asistencia a clases de cocina. (Ramírez, 2006).

El enoturismo, como un subtipo del turismo gastronómico, se refiere al turismo cuya motivación es visitar viñedos y bodegas, realizar catas, consumir y/o comprar vino, a menudo en el lugar en que se produce o en sus cercanías.

Religioso

Según Ramírez (2006), el turismo religioso como parte del turismo de afinidad, es motivado por la curiosidad e interés por conocer monumentos, templos, sitios o eventos que simbolizan un credo (personaje, templo o lugar de acontecimiento religioso).

El turismo religioso está representado por las romerías y peregrinaciones que los fieles realizan a lugares sagrados para el cumplimiento de compromisos de credo.

El turismo religioso generalmente ha sido promocionado hacia el segmento de viajeros de la tercera edad y de bajo ingreso, dadas las escasas actividades de diversión, poco lujo en los servicios de alimentación y alojamiento y la breve permanencia. (Ramírez, 2006).

Cultural

El turismo cultural es un tipo de actividad en el que la motivación esencial del visitante es aprender, descubrir, experimentar y consumir los atractivos y o productos culturales, materiales e inmateriales, de un destino turístico. (Santana, 2003).

Estos atractivos se refieren a un conjunto de elementos materiales, intelectuales, espirituales y emocionales distintivos de una sociedad que engloba las artes y la arquitectura, el patrimonio histórico y cultural, el patrimonio gastronómico, la literatura, la música, las industrias creativas y las culturas vivas con sus formas de vida, sistemas de valores, creencias y tradiciones.

La OMT, Organización Mundial del Turismo señala al Turismo Cultural "como un movimiento de personas esencialmente por una motivación cultural, tal como el viaje de estudios, representaciones artísticas, festivales u otros eventos culturales, visitas a lugares y monumentos, folklore, arte o peregrinación"

La principal ventaja para disfrutar de este tipo de turismo, es la cualidad de su atemporalidad, en la actualidad aún se están presentado una serie de razones que han aumentado la demanda del turismo cultural en el mundo.

- Mayores niveles de educación a nivel mundial, que provocan un aumento general del interés por la cultura.
- Nuevos flujos turísticos de mercados emergentes que quieren ver los principales recursos culturales de los destinos que visitan.
- Desarrollo de industrias culturales y un crecimiento en la oferta de actividades y recursos culturales.
- Proyectos de regeneración urbanística que han convertido edificios antiguos (antes sin uso turístico) en centros y espacios culturales.
- Mayor promoción por parte de las grandes instituciones culturales, que antes veían su rol limitado sólo a la conservación del patrimonio y ahora ven en la difusión y la explotación turística, una de sus principales obligaciones.
-

1.8 Formulación de hipótesis

H0. El estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño NO aporta al diseño interior de entornos turísticos.

H1. El estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño SI aporta al diseño interior de entornos turísticos.

1.9 Señalamiento de las variables

1.9.1 Variable dependiente

Estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño.

1.9.2 Variable independiente

Diseño interior de entornos turísticos.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Método

2.1.1 Enfoque de la investigación

"El Enfoque cualitativo, utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación". (Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio Ma. del Pilar)

Según Sparkes y Smith (2014) El enfoque Cualitativo es conocido como naturalista, fenomenológico, interpretativo o etnográfico, y es una especie de "paraguas" en el cual se incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos.

El enfoque cualitativo permite visualizar los cambios en el diseño interior, la manera como fue plasmada y valorar el estilo o estructura.

2.1.2 Modalidad Básica de la Investigación.

El diseño de la investigación responde a las dos modalidades, bibliográfico documental y de campo.

Investigación Bibliográfica Documental

Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías conceptualizaciones y criterios de diversos autores basándose en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias.

Investigación de Campo

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en donde se producen esta modalidad de la investigación, las investigaciones toman contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo a los objetos planteados.

2.1.3 Nivel o tipo de Investigación

Exploratorio

Este nivel de investigación posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión, permite generar hipótesis, reconocer variables de interés social para ser investigado, sondea un problema poco investigativo o desconocido en un contexto particular.

Descriptivo

Es un nivel de investigación de medición precisa y requiere de conocimientos suficientes, compara entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasifica comportamientos según ciertos criterios, caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente.

Asociación De Variables

Permite predicciones estructurales, analiza la correlación del sistema de variables, mide la relación entre variables, entre sujetos de un contexto, determina, evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de la otra variable determina tendencias de comportamiento mayoritario.

2.2 Población y muestra

Tenemos una investigación con enfoque cualitativo debido al estudio e identificación de las variables relacionadas con el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.

El aspecto estadístico no es oportuno dentro de la búsqueda de estrategias que nos permitan revalorizar el turismo. Más bien nos guiamos a la aplicación de instrumentos tales como las entrevistas, sondeos, efectos personales y foto – diarios que nos permitirá ir defendiendo y conceptualizando las estrategias.

2.2.1 Definición de la muestra

Se ha tomado en cuenta a los siguientes personajes como apoyo fundamental para la elaboración del proyecto, cada uno de ellos demuestran un papel esencial en la participación, historia y significado de la diablada pillareña, personas que elaboran las máscaras, trajes e intervienen en la organización y participación, de la misma forma un profesional con un conocimiento amplio en semiótica, lo que permitirá el sustento de la investigación.

Ingeniera Diana Mesías, Directora del Departamento de Cultura Santiago de Píllaro

Arquitecto José Félix Suárez Viera, Técnico de CONAGOPARE Tungurahua.

Señor Carlos Velasteguí, Copropietario Pawcar Raymi de lugar turístico.

Señor Néstor Bonilla, Activista Cultural y Artesano de las Mascaras

Señor Mario Velastegui, Artesano de los trajes

Licenciado Luis Lara, Historiador

2.3 Operacionalización de variables

Variable Independiente: ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
El estudio semiótico es la interpretación de signo, símbolos, creando una teoría de la comunicación que permite la expresión metacultural de un pueblo.	Análisis histórico de la indumentaria Análisis semiótico	• Evolución • Morfología • Signo • Metodología de Lotman • Cultura	¿Conoce los factores que marcan la evolución en la indumentaria del diablo pillareño? ¿Cuáles son los elementos morfología más relevantes de la indumentaria del diablo pillareño? ¿Conoce el significado de la forma de la indumentaria del diablo pillareño en relación al estudio semiótico? ¿La metodología de Lotman facilitará el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño? ¿Sabe qué elementos y formas son los más representativos en la celebración de la Diablada pillareña como cultura popular?	Análisis de imagen Entrevistas Relevamiento fotográfico

Cuadro Nº 2. *Operacionalización de la variable independiente*
Elaborado por: *Paucar Enríquez Nataly*

Variable Dependiente: DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Es una disciplina proyectual que involucra el proceso de mejorar la función y cualidades del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial, así como el tratamiento con materiales y objetos que brinden comodidad confort y comodidad para sus habitates.	Formal Funcional Tipología	• Espacio • Principios fundamentales de Diseño • Ecológico • Gastronómico • Cultural	¿La estructura del diseño interior tiene relación con la indumentaria del diablo pillareño? ¿La distribución y circulación de los espacios turísticos brindan facilidades a los visitantes? ¿El diseño interior de espacios turísticos plasma la identidad del diablo pillareño, creando un ambiente de confort a los visitantes? ¿Se ve reflejado en los tipos de turismo la importancia de la indumentaria del diablo pillareño en las actividades para los turistas?	Entrevistas Relevamiento fotográfico

Cuadro Nº 3. *Operacionalización de la variable dependiente*

Elaborado por: *Paucar Enríquez Nataly*

2.4 Técnicas de recolección de datos

Para el trabajo de investigación se utilizará técnicas acordes al tema, como el análisis de imagen, entrevista y relevamiento fotográfico.

Foto – diarios: Son formas muy efectivas de recopilar información observacional visualmente rica. Forma de estudiar y captar momentos significativos de los procesos cotidianos de la elaboración de las máscaras y de la indumentaria del diablo pillareño, de las personas en sus entornos habituales.
Instrumentos: Ficha de análisis fotográfico.

Efectos personales: Se efectuará un sondeo sobre productos de las máscaras y de la indumentaria del diablo pillareño y el uso e impacto que tiene para la sociedad. Este método de investigación consiste en preguntar a la gente qué efectos personales son importantes para ella con el objetivo de determinar cuáles son las cosas que valora más e identificar posibles patrones de uso.
Instrumentos: Fichas de indagación, fotografías.

Entrevistas: Es una técnica que nos permite obtener datos, la misma que consiste en mantener un diálogo entre dos personas: el entrevistador (investigador) y el entrevistado siendo esta una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una indagación.
Instrumentos: Entrevista semiestructurada

2.5 Formato de entrevistas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Ing. Diana Mesías, Directora del Departamento de Cultura Santiago de Píllaro

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS

Como fue declarada La Diablada Pillareña como Patrimonio Cultural de la humanidad, en qué fecha

Como nacen las partidas de Diablos

Cómo se establece las fechas de salida de las partidas de la Diablada

Cuáles son los elementos representativos de la indumentaria del diablo pillareño

Los colores que se encuentran en las caretas porque fueron seleccionados

Cómo fue la primera indumentaria del diablo pillareño

Qué tipos de turismo existe en el cantón

Con cuantos lugares turísticos cuenta el cantón

Se ve reflejada en los espacios turísticos la identidad pillareña

Si hablamos de Identidad, hasta qué punto llegaría o sería aplicada dentro del Diseño Interior en un espacio.

Existen espacios turísticos en los que se realicen actividades acorde a la festividad de la diablada pillareña

Dentro de los espacios turísticos, el que está basado en lo que es la gastronomía, este tiene un apego de acuerdo a la cultura o los platos son típicos del lugar

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Lic. Luis Lara Historiador

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS

Como aparece el Diablo Pillareño

Cuando inicia la diablada pillareña

Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.

Qué razón antropológica se fundamenta en la festividad de la diablada pillareña

Cuáles son los ritmos representativos para bailar en la Diablada

Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña

Cuáles son los barrios pioneros en la festividad de la diablada pillareña

Que personajes interviene en la festividad de la diablada pillareña

Cuál es el motivo que realiza la Diablada pillareña actualmente en su recorrido.

Existe evolución de la festividad en el transcurso de los años, desde su inicio hasta la actualidad.

Cómo fue la primera indumentaria del Diablo Pillareño

Cuáles son los elementos que lleva el diablo.

En qué consiste la participación de la Diablada

Porque se selecciona estos colores para la vestimenta.

Cuáles fueron las primeras formas que tenían las máscaras

En qué momento aparecen las coronillas como parte de la indumentaria

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Néstor Bonilla, Artesano de las Máscaras y Activista Cultural

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS

Cuando inicia la Diablada Pillareña

Cual fue la primera indumentaria del Diablo Pillareño

Cuáles son los elementos que conforman la indumentaria del Diablo Pillareño

Dentro de los elementos, Cuál considera el más representativo y por qué

Qué significado tiene la máscara en la vestimenta

Como fueron las primeras máscaras y de que material eran elaboradas

Que tiempo toma en elaborar una máscara

Cuáles son los colores que se utiliza en una careta y que significado tienen

Existe una tipología en las máscaras

Existe evolución de diseño en las máscaras.

De donde nace la idea la elaboración de máscaras y que elementos son los más relevantes.

Con que finalidad se implementan los cachos de diferentes animales en la máscara

Los rasgos que se utilizan en la elaboración tienen significado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Arq. José Félix Suárez Viera

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño y su aporte en el Diseño Interior

PREGUNTAS

Que es el diseño cultural identitario?

¿Existe diferencia entre el diseño Identitario y el diseño cultural? ¿Cuáles son?

¿Conoce o ha realizado proyectos con estas características?

Si) Como fue su aporte en el diseño

No) Como puede ser parte de un proyecto identitario

Cree que estos proyectos son viables en sitios turísticos

Si hablamos de la Diablada Pillareña ¿de qué manera se puede utilizar esta festividad como aporte para el diseño interior en espacios turísticos?

Si hablamos de Diseño Interior, hasta qué punto llegaría el diseño dentro del espacio, hablando de identidad.

Que elementos se tomaría de una festividad de carácter cultural y patrimonial para el diseño interior de espacios turísticos.

En la festividad de la diablada pillareña se ha detectado como posibles fuentes de inspiración las siguientes:

- forma
- color
- textura
- movimiento

Según su criterio, son las apropiadas, deben disminuirse o existen otras opciones. ¿cuáles?

Bajo su criterio, como se podría mantener el valor cultural en propuestas de diseño interior de espacios turísticos

De qué manera se podría llegar a innovar el diseño de espacios interiores vinculando elementos de forma, color, textura y conceptuales extraídos del contexto de la vestimenta tradicional y actividades que se realizan en una festividad cultural.

Según su experiencia y conocimiento, el trabajo con texturas, colores, formas, materiales, etc, identifica o ambienta el diseño interior de espacios turísticos, de qué manera.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Propietario de lugar turístico Pawcar Raimy.

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS

Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.

Conoce cuales son los elementos representativos de la Indumentaria del Diablo Pillareño

Cómo fue la primera indumentaria del Diablo pillareño

Conoce porque se selecciona los colores en la vestimenta.

Cuáles son los colores que se utilizan en la Diablada y qué significado tiene

Se ve reflejada en espacios turísticos la Identidad Pillareña

Si hablamos de Identidad, hasta qué punto llegaría o sería aplicada dentro del Diseño Interior en un espacio

Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña

Cuáles son los elementos que ha utilizado para la aplicación de identidad dentro de su local

Bajo su criterio, como se podría mantener el valor cultural en propuestas de diseño interior de espacios turísticos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Mario Velastegui, Artesano, confeccionista de trajes de la Diablada

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS

Cuando inicia la diablada pillareña

Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.

Conoce cuales son los elementos representativos de la Indumentaria del Diablo Pillareño

Cómo fue la primera indumentaria del Diablo pillareño

Conoce porque se selecciona los colores en la vestimenta. ¿Por qué?

Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña ¿Por qué?

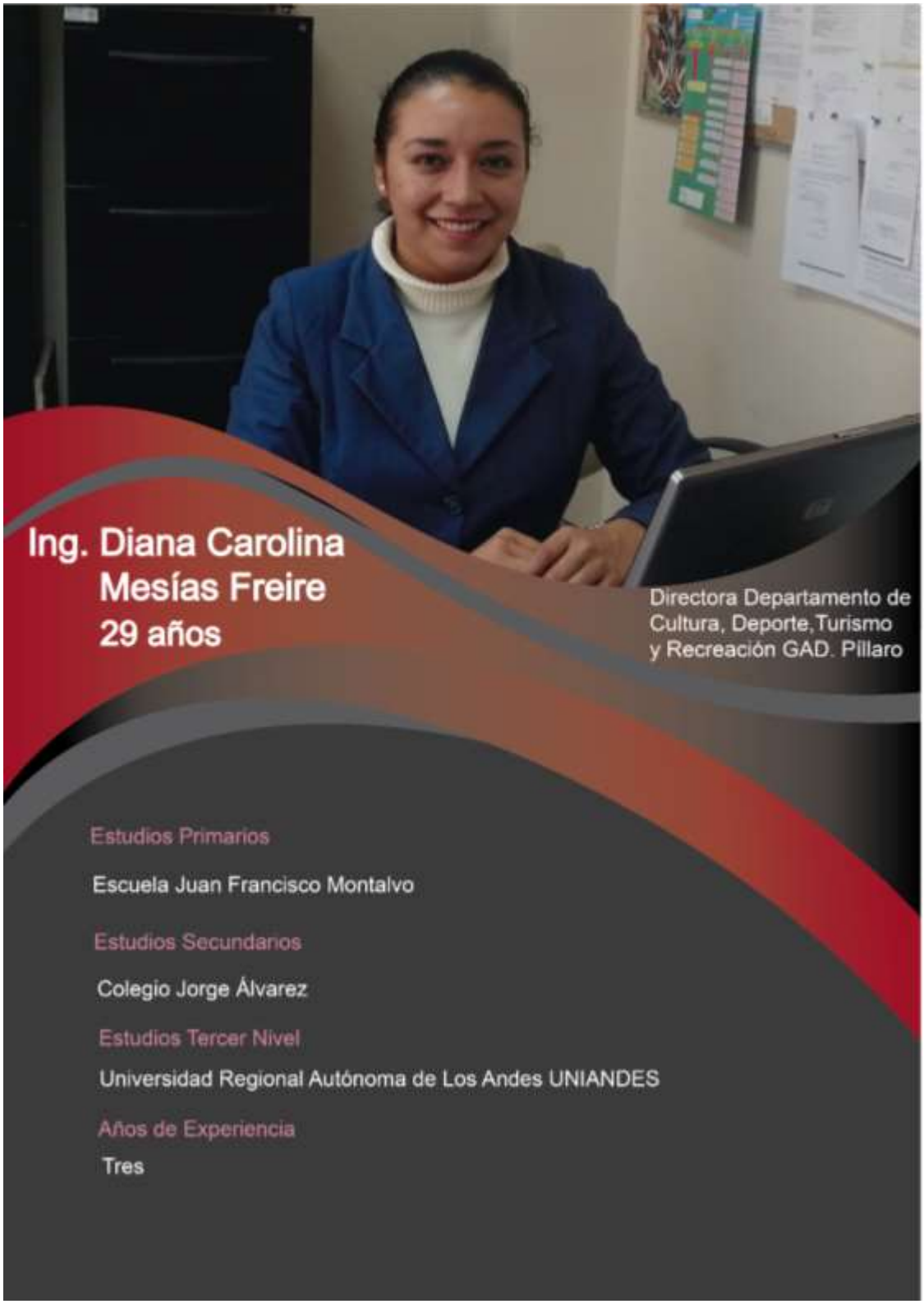
Cuáles son los colores que se utilizan en las máscaras de la Diablada y qué significado tiene

Cree usted que la composición cultural de la Diablada Pillareña puede ser introducida en otras áreas como el diseño Interior de Espacios turísticos ¿Cómo?

Si hablamos de identidad, que elementos de la indumentaria del Diablo Pillareño propondría para ser aplicado en el diseño de un espacio interior

Creé usted conveniente transmitir la identidad cultural de nuestro cantón por medio de la aplicación de diseño interior

2.5 Perfil de entrevistados





Lic. Luis Alberto Lara Arcos
52 años

Historiador Pillareño

Estudios Primarios

Escuela Inmaculada
Escuela Rumiñahui

Estudios Secundarios

Colegio Jorge Álvarez
Colegio Fray Vicente Zolano (Cuenca)
Colegio de Médicos de Loja
Colegio Nocturno Santiago de Pillaro

Estudios Tercel Nivel

Profesor en el Instituto Doctor Misael Acosta Solís
Licenciatura en la Universidad Estatal de Bolívar

Estudios Cuarto Nivel

Maestría en la Universidad Indoamérica

Reconocimientos

Ministerio de Educación,
Mérito ambito Cultural
nombrado como Historiador del Cantón
Municipio Santiago de Pillaro
Mérito ambito Cultural
Reconocimiento de la Parroquia San Miguelito

Publicaciones

70 Artículos en revistas y periódicos

Libros

2001 Pillaro de Ayer y Hoy
2010 Pillaro de Ayer y Hoy segunda edición
2015 Por Siempre Pillaro Viejo



Nestor Marcelo Bonilla Ibarra
30 años

Activista Cultural
Artesano de Máscaras

Estudios Primarios

Escuela Augusto N. Martínez

Estudios Secundarios

Unidad Educativa Gonzáles Súarez, Padres Josefinos

Colegio Nacional Jorge Álvarez

Estudios Tercer Nivel

Universida Técnica Particular de Loja.
Carrera: Derecho

Reconocimientos

Miembro de la Sección de Artes y Plásticas de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua

Proclama Dorada del Diablo "Centro Cultural Supay" 2019 Oruro Bolivia.

Publicaciones

Paticipación en la elaboración del Documental "Tras los pasos de la Diablada" Omega - Producciones.

Cargo que actualmente desempeña

Consejal Urbano Cantón Santiago de Píllaro



Arq. José Félix Suárez Viera
50 años

Arquitecto en
CONAGOPARE
Tungurahua

Estudios Primarios

Escuela Juan León Mera "La Salle"
Ambato

Estudios Secundarios

Colegio Juan León Mera "La Salle" - Ambato
Instituto Superior Técnico Docente "Guayaquil" - Ambato
Colegio Nacional Técnico "Reinaldo Miño Altamirano" Sta. Rosa

Estudios Tercel Nivel

Universidad Cristiana Latinoamericana. Titulo: Arquitecto

Diseños Realizados

Casa Parroquia Augusto Martínez,
Parque Central de Benítez
Casa Parroquial Rio Negro
Casa Parroquial Picaihua
Parque Central San Andrés
Centro Cultural San Andrés
Cementerio El Triunfo
Estadio Yanayacú
Casa Comunal Chibuleo
Centro de Acopio de mora El Triunfo
Casa Parroquial Pasa
Casa Parroquial Quisapincha
Casa Barrial Bellavista
Casa Asistencial y desarrollo Chgrapamba
Parque Central Izamba
Balneario La Guatemala – Rio Negro
Parque Central El Rosario
Remodelación estadio y Graderio Los Andes
Otros varios

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

En primera instancia se realizó una investigación bibliográfica y de campo acerca del origen y evolución de la indumentaria del diablo pillareño y por ende su declaratoria como Patrimonio Intangible de la Humanidad, posteriormente a esto se realizó entrevistas y un registro fotográfico a personas que se han visto inmiscuidas dentro de este tema, siendo el caso de historiadores, artesanos y fabricantes de la vestimenta de la diablada, se contó con el apoyo los dueños de lugares turísticos y restaurantes del cantón.

Se verifico la información acerca de las características, técnicas artesanales, procesos de fabricación, herramientas e implementos, antropología simbólica de la indumentaria, aspectos socio-culturales y el estado actual del tema de estudio.

En una segunda etapa se ejecutó entrevistas a profesionales del diseño, quienes ya han realizado trabajos que representen la identidad cultural de un pueblo, brindando su conocimiento para la ejecución de este trabajo investigativo, este proceso se lo realizó con el fin de recolectar información que aporte a nuestro proyecto.

3.2 Interpretación de Resultados

Una vez realizadas las entrevistas a las personas mencionadas anteriormente y obteniendo su conocimiento con el tema del presente proyecto, se procede al análisis semiótico correspondiente, para obtener resultados a cerca de lo mencionado en el punto anterior.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Ing. Diana Mesías, Directora del Departamento de Cultura Santiago de Píllaro

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Como fue declarada La Diablada Pillareña como Patrimonio Cultural de la humanidad, en qué fecha	Surge hace más de 80 años según la documentación reflejada en la declaratoria de Patrimonio Cultural el 29 de diciembre del 2008. Se realizó el trabajo gracias a los antecedentes que se encontraron, documentos que reposan en la sección, los cabecillas de las partidas y el Instituto Nacional de Patrimonio, se realizó un estudio antropológico, histórico, basado en los comentarios y vivencias de la gente.
Como nacen las partidas de Diablos	Por la aglomeración o reunión de personas que tienen el conocimiento transmitido de generación en generación, es una actividad inclusiva que se mantiene en cada una de las comunidades. La palabra partida nace porque surge de un lugar, realizan un recorrido correspondiente y terminan en el lugar de origen, normalmente regresan a sus comunidades.
Cómo se establece las fechas de salida de las partidas de la Diablada	Se establecen a través de reuniones y consensos con los cabecillas de las diferentes partidas, en los últimos años se mantienen las fechas establecidas en años

	anteriores sin intervenir en las salidas de las demás partidas. Se cuenta con un día específico para la partida de la Diablada Infantil en la que no interfiere el resto de organizaciones.
Cuáles son los elementos representativos de la indumentaria del diablo pillareño	Una parte esencial por la que fue declarada como Patrimonio Cultural es por la parte artesanal, la indumentaria en sí y la careta del diablo, porque se considera como algo específico, esencial y relevante, en la que se mezclan varios elementos cuidando siempre el medio ambiente y los diferentes especímenes que se encuentran en la naturaleza. En ellas se ve reflejada la creatividad que tiene la gente para elaborarlas, en cuanto a su color, forma, tamaño.
Los colores que se encuentran en las caretas porque fueron seleccionados	Son variados, el color rojo representa por lo general el fuego, algo bastante ligado a la parte del diablo, el color negro tomando en cuenta el miedo, temor, los colores que también se encuentran presentes son los de la bandera del cantón, verde, amarillo y rojo, independientemente el color que más prevalece son el rojo, amarillo verde y negro.
Cómo fue la primera indumentaria del diablo pillareño	Antiguamente no existía el traje rojo que conocemos hoy, eran pantaloncillos bastantes cortos, utilizaban blusas de mujer, en este caso de sus hermanas y mamá, las máscaras no eran como hoy, se utilizaban como tipo calabaza, pero adaptándola al personaje del Diablo como personaje temeroso, en manera de revelarse o liberarse ante la opresión que la gente indígena sentía.

Qué tipos de turismo existe en el cantón	El Turismo cultural tomado en cuenta como producto estrella la Diablada, también se encuentran casas museo de algunas personas del cantón que se han dedicado a la parte turística y a la investigación. Se encuentra el Turismo Gastronómico esencialmente se lo practica en el sector de Quillán con las diferentes especialidades de trucha, también tenemos una gastronomía bastante gourmet en Tahualó, Huaynacurí San Miguelito, entre los platos más representativos tenemos el champús, fritada, caucaras, hornado, caldo de morcilla, pato al lodo. En turismo de aventura se cuenta con varias cascadas, Píllaro es la puerta de ingreso para uno de los parques más biodiversos del País como lo es el de Llanganates con un área de 219.707 hectárea y una diversidad endémica en flora y fauna. Turismo Religioso, en San Miguelito en fechas específicas de septiembre en la gruta de la Niña María. Turismo de Salud, en las termas de Huapante.
Con cuantos lugares turísticos cuenta el cantón	El cantón cuenta con alrededor de 30 establecimientos turísticos, 10 sitios como atractivos turísticos.
Se ve reflejada en los espacios turísticos la identidad pillareña	En varios sí, no en todos, la municipalidad busca trabajar en un proceso de capacitación con todos los emprendedores y establecimientos turísticos definidos, sin embargo, dentro de los tipos de capacitación existe un tema en especial

	que es la capacitación vinculada a la cultura del cantón, también constituye importante tomar en cuenta la parte económica y presupuestaria, por tal razón unos lo han aplicado y otros no. Pero se considera como institución muy importante que puedan ubicar eso en los establecimientos para que puedan ser más llamativos y pueda ser más vivencial, que tengan un acercamiento interesante y más profundo con la identidad que tiene el cantón, algunos si lo tienen la gran mayoría no.
Si hablamos de Identidad, hasta qué punto llegaría o sería aplicada dentro del Diseño Interior en un espacio.	En algunos restaurantes se a identificado que el diseño se ha basado en fotografías, de pronto colocación de algún elemento de la indumentaria del diablo en este caso o de otras manifestaciones como del danzante, pero no más, no hay una infraestructura que identifique con forma de, la identidad de nuestro cantón. Entonces prácticamente se basa en fotografías y en elementos de la indumentaria de las tradiciones del cantón, nada más.
Existen espacios turísticos en los que se realicen actividades acorde a la festividad de la diablada pillareña	Se realizan justamente en los restaurants del cantón, se brinda un espacio para que ellos durante la fiesta puedan realizar la representación del diablo, hay espacios en los que ellos preparan un paquete específico en el que demuestran a la ciudadanía como es el baile, les comentan como es la fiesta entre otros, pero durante los días de la diablada, el resto del año prácticamente es un establecimiento normal.

Dentro de los espacios turísticos, el que está basado en lo que es la gastronomía, este tiene un apego de acuerdo a la cultura o los platos son típicos del lugar	Ciertos establecimientos turísticos se mantienen con un menú si hablamos netamente de gastronomía que se puede encontrar en cualquier lado, existen dos o tres que si han adaptado la gastronomía y lo han relacionado con personajes de la fiesta, si hablamos por ejemplo de una hamburguesa endiablada, ellos representan eso, por ejemplo el ají, salsas un poco picantes entre otros, entonces si hay unos restaurantes que si se adaptan a esto de la gastronomía con la cultura y lo tradicional, en cambio hay otros que han tomado el nombre de Diablada Pillareña pero no relacionan el nombre con el menú que están ofertando, entonces no existe una relación estrecha con el nombre del establecimiento con el menú que ofrece. Se necesita una capacitación y un asesoramiento técnico para que se pueda indicar lo que realmente se debe ofertar.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Como aparece el Diablo Pillareño	Nace de la Legión, es el personaje que aparece ahí. La Legión representaba a la muerte, a la obscuridad, la noche, salían en carretas y ponían los huesos de los animales y velas, con música fúnebre, los personajes eran todos aquellos que se hablaban en las leyendas como por ejemplo el duende, dentro de ellos se encontraba el diablo como el personaje que imponía y causaba miedo. Surgieron dos diablos, uno que vestía de rojo y otro de negro. El diablo negro porque es un alma condenada que representaba la muerte y el de rojo que era quien les esperaba en el infierno. La legión fue prohibida en la ciudad de Quito en el año de 1925, porque había mujeres que estaban embarazadas y arrojaban por la impresión que los personajes causaban, ya que sus vestimentas eras terroríficas y hubo parte de las personas que no la acogieron de buena manera.
Cuando inicia la diablada pillareña	Inicia como un grupo de disfrazados, como antecedentes podemos decir que la legión fue primero como manifestación cultural, no la Diablada y dentro de la legión estaba un personaje que era el diablo. Como otro antecedente podemos citar que entre Marcos Espinel y Tunguipamba había una sola llave de agua, lo que pasaba es que las señoritas de Tunguipamba iban

	a lavar la ropa en Marcos Espinel porque en ese tiempo construyeron una especie de lavanderías en piedra donde acudían las personas de los dos barrios. Es ahí en donde nace la pugna de juventud.
Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.	La Pugna de las cuestiones de enamoramiento, eso sí es comprobado, siempre los jóvenes de Tunguipamba y Marcos eran encontrados por cuestiones de las chicas, en Tunghuipamba si habían señoritas bien bonitas, los de Marcos Espinel salían en busca de ellas por las noches, era como escuchar los serenos, las veladas que hacían en los barrios y después de eso acudían a dar los serenos a ellas, entonces los jóvenes iracundos de que podían perder a las enamoradas, a las enamoradas comenzaron a armar pelea, asi se fue dando por algunos años, hasta que una cierta noche viendo que no entienden los jóvenes de Tunguipamba a pesar de las peleas, golpes, patadas que recibían no entendían y seguían yendo, deciden vestirse de cosas terroríficas, porque Píllaro es la cuna de las leyendas, la loca viuda, el duende, ese tipo de cosas y ahí mismo el diablo. Se lanzan de las paredes y comienzan a saltar, como en ese tiempo los caminos eran de tierra daban con los látigos contra el suelo y levantaban el polvo en la noche de luna, entonces viendo los de Tunguipamba se asustan y regresan corriendo a lo que regresan corriendo les gritan ¡Por Inocentes!, desde ahí se baila del uno al seis de enero. Esta manifestación es propia, nacida de la creatividad de la juventud de aquí de Píllaro, no tiene que ver con los españoles,

	si el baile de línea que tiene un poco de mestizaje y se demuestra con la vestimenta, al principio no asomaban en el baile, fueron puestos después en las partidas como complemento.
Qué razón antropológica se fundamenta en la festividad de la diablada pillareña	Siempre el hecho de concebirle al diablo como un personaje del mal que está siempre con los pecadores, que también este personaje infunde terror. Es una fiesta en la que se demuestra mucha fuerza, mucho coraje al bailar de diablo, los colores que se ve, a pesar que al principio los colores predominantes eran de negro o de rojo, ahora vemos de todo color.
Cuáles son los ritmos representativos para bailar en la Diablada	Por lo general los diablos al principio bailaban solo con un bombo, como cuando salen los disfrazados por la noche, hoy en día con el paso del tiempo se ha modificado y se ha puesto a la banda como acompañante que tocan tonada, san Juanito, que son ritmos que le ponen un poco más de alegría, porque el diablo representa fuerza, coraje y tratan de expresar mediante el ritmo con la música.
Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña	Si, más o menos el otro año llegaron cincuenta mil personas a Píllaro y esas personas son las que generan recursos para el cantón, lamentablemente están un poco mal direccionados, es decir la mañana hasta que sean los diablos no tienen que hacer, es por eso que las autoridades deberían ver una estrategia para generar durante el día mientas bajan las partidas. Hace falta bastante información de los pillareños y el municipio para que los

	turistas tengan opciones durante el día mientras inicia la pasada. La mayor parte de gente que viene a bailar son de Cuenca, gente que viene con dinero, pues sabemos que son personas de buenos ingresos, mencionamos que fueron los primeros que emigraron a Estados Unidos, ellos vienen con bastante dinero a conocer la diablada y ser parte de ella, lo malo está en que las autoridades no hacen nada porque se están llevando nuestra manifestación cultural a otros lugares, por ejemplo a Riobamba, Galpón de Salcedo que hacen lo mismo y nosotros estamos perdiendo ese espacio que hemos ganado con mucho sacrificio.
Cuáles son los barrios pioneros en la festividad de la diablada pillareña	Pienso que el verdadero reconocimiento lo tendríamos que dar a Tunguipamba y Marcos Espinel.
Que personajes interviene en la festividad de la diablada pillareña	Eran el diablo y la carishina que después la cambiaron por el nombre de guaricha. La carishina, en ese tiempo los hombres se ponían una falda, se arremangaban el pantalón y salían corriendo y saltando las sequias y jalados una guagua en señal de que hace cosas que no debería hacer un hombre, por ejemplo, cocinar, lavar entre otros. Claro que asoman personajes que son los que trataban de cuidar que no haya las peleas, los que iban separando con un cabresto, también se encuentra el que dirige y une al pueblo para que se de este tipo de manifestación. Lamentablemente se ha ido modificando muchas cosas, por ejemplo, el consumo de licor, ha entrado la

	iconografía en la vestimenta se ve muchos símbolos que tratan de representar al ser del mal, otros que tratan de ofender a la religión católica, hay muchas cosas que se han salido del contexto de lo que es la Diablada como manifestación cultural, más bien estamos cayendo en el error de ofender he irnos contra cosas que nada tienen que ver. La Diablada si es una manifestación cultural que no atenta contra la religión católica, más bien es un baile, una forma en que la gente salga del letardo que muchas de las veces se viven en el campo, en el trabajo y no tenían ese espacio para salir y liberarse. Con esta manifestación cultural la gente mismo se ha encontrado con ellos, de ser gente de Píllaro, gente alegre y al mismo tiempo hacer lo que les gusta, bailar.
Cuál es el motivo que realiza la Diablada pillareña actualmente en su recorrido.	Yo he escuchado algunos comentarios que los diablos bajan y se toman el parque, falso, el tomarse el parque o plaza se daba solamente en Otavalo que tienen otro tipo de manifestaciones, lo que pasa es que aquí en Píllaro siempre se concentraba la gente en el centro de la ciudad, en toda fiesta, la gente que bajaba se ubicaba alrededor del parque, entonces todos los diablos lo que hacían era bajar y concentrarse ahí, porque estaba la gente y nosotros confundimos hoy que ellos necesariamente bajen al parque porque así comenzó, no. Bajaban porque ahí estaba la concentración de la gente y era el espacio adecuado para que se dé esto. Pero en la

	actualidad no está bien, porque la concentración de gente también tiende a causar mucho daño y es mejor que se expanda para que la gente tenga espacio para ver y a su vez se expanda el comercio y no se quede solo en el centro, más bien se debería pensar bien en la organización del recorrido.
Existe evolución de la festividad en el transcurso de los años, desde su inicio hasta la actualidad.	Sí, por ejemplo, en una foto se le ve al diablo con ropa en su mayor parte blanca, con una chaqueta negra. No tenemos nada que ver con la diablada boliviana, peor con la del Perú de la Virgen de la Candela. Existe una evolución también con las caretas porque las primeras eran realizadas con madera y tela, luego aparecen las caretas muy sencillitas de papel, porque no había como hoy la cantidad de papel como revistas o periódicos, más bien se iban pegando pedazos de telas para dar la forma. Al principio los cachos eran de papel y por dentro alambre, ahora se ve que se ponen cuernos, cachos de los animales, es decir si existe una evolución. En los colores mismo, la representación de la ropa, la capa, al principio no era así. El diablo era un personaje más de los disfrazados que había como un número en todas las fiestas de Píllaro, lamentablemente se ha perdido todo esto y se ha tomado con mayor importancia a los diablos.
Cómo fue la primera indumentaria del Diablo Pillareño	El diablo en sí no asoma con la capa, lo que viste es un pantalón hasta las rodillas tipo pescador, con medias, lo diferente de hoy

	es que se pone una especie de camisa o tipo blusa, antes era una especie de chaqueta con mangas largas, los colores que sobresalían era el negro y el rojo.
Cuáles son los elementos que lleva el diablo.	El acial, que siempre ha sido el objeto de la gente del campo, que servía para las peleas o para arrear el ganado, teniendo como significado el atemorizar a la gente. La capa, que significa un ser del mal o de la noche, pero también representa al rey, pues antiguamente en los imperios y civilizaciones el rey tenía una capa que significa poder.
En qué consiste la participación de la Diablada	Primero en la organización, el cabecilla debe tener un poder de convocatoria y organización, para eso no es simple, porque debe haber preparativos, como buscar el espacio para descasar. Los cambios que se han ido dando no todos han sido para bien, anteriormente los diablos que iban bailando no se sacaban las caretas en el transcurso del recorrido, se colocaban desde el inicio de salida hasta la llegada de sus casas porque eso quería decir que Yo represento al diablo, y el diablo solo tiene una cara no dos, entonces tenía que terminar el recorrido hasta que la música se acababa. Actualmente los bailarines de diablo suelen sacarse y ponerse las caretas en cualquier momento y no se respeta la tradición con la que se inició y el significado que este tenía. Este tipo de manifestación se debe difundir a la juventud, para que sepan el origen mismo de la diablada para que nosotros no vayamos aculturizando y aceptando cosas

	que nos impusieron como eso de que es el legado que nos dejaron los españoles, entonces eso no, porque estaríamos diciendo que los Pillareños no somos capaces y no tenemos creatividad ni identidad y que ellos nos dejaron haciendo todo y eso es falso.
Porque se selecciona estos colores para la vestimenta.	El rojo se lo relaciona con el fuego, el infierno, el color negro con la muerte, porque en la época de la legión ellos eran la representación a la muerte y dentro de la representación estaba el personaje que era el diablo.
Cuáles fueron las primeras formas que tenían las máscaras	Eran muy sencillitas, tosca, la nariz era bien aguileña y cerca de la parte de los ojos puro arrugas bastante pronunciadas, los cachos eran muy delgados, como una antena y le recubrían por dentro con tela para darle un poco más de dureza. Las primeras máscaras tenían rasgos humanos, pero como la religión ha tenido influencia siempre, por el hecho de verle al personaje dentro de la biblia dentro de algunos contextos religiosos con cachos, orejas la gente ha ido cambiando, cogiéndole como ejemplo para hacer las máscaras. Se utilizaba las partes de la cara de los animales, por eso seleccionaron al venado para su representación y utilización de cuernos, le sacaban el hueso de la cara del animal ya sea de la danta, el venado o el oso y ahí metían la cara y bailaban. Por un lado, está bien porque si la gente no se imaginara eso no existiera esto, no tendríamos que promocionar y vender a

	los turistas. Píllaro necesitaba un producto que por lo menos haga crecer al cantón económicamente y también sea reconocido, las máscaras han logrado dar un paso adelante más que los mismos productos lácteos que se producen en el cantón.
En qué momento aparecen las coronillas como parte de la indumentaria	Siempre al diablo se le ha considerado como el rey del mal y todo rey tiene una corona, los Pillareños tratamos de dar mayor sentido al diablo, hacer de él un personaje que llame la atención pero que también infunda miedo. En las civilizaciones el rey era el dueño de linaje, el que sobresalía de la gente y así mismo es como se le ve al diablo, es una manifestación pagana, no estamos yéndonos contra la religión. La coronilla significa poder, porque solo el rey se pone la coronilla.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Néstor Bonilla, Artesano de las Máscaras y Activista Cultural

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS	PREGUNTAS
Cuando inicia la Diablada Pillareña	No hay un registro escrito que pueda determinar la fecha exacta de inicio de la celebración, más bien un acercamiento histórico de como el diablo llega a América nos hace suponer que el diablo

	como lo conocemos en nuestro contexto cultural da su inicio en época de la Colonia.
Cual fue la primera indumentaria del Diablo Pillareño	No ha ido cambiando sustancialmente, quizá el más habitual que ha ido añadiendo elementos estéticos es la careta, que ha tenido más dinámica en su parte estética, pero el resto de indumentaria en algunos casos ha tenido sus variantes pienso que se ha mantenido, elementos como el fuete, el pantalón corto, la blusa, más que mantenerse en su forma se ha mantenido en sus denominaciones que siguen vigentes.
Cuáles son los elementos que conforman la indumentaria del Diablo Pillareño	Los elementos son las zapatillas, las medias que ahora se han estandarizado como medias color carne, pero no necesariamente eran ese tipo de medias, el calzoncillo o pantalón corto, la blusa, que era de mujer. Es importante mencionar que esta prenda dentro de un personaje que prácticamente es de género masculino hace vocación al principio de paridad que está presente dentro de la cosmovisión andina, nuestro Diablo es un diablo mestizo que tiene elementos del occidente, pero también tiene elementos de lo andino, los guantes que tampoco tiene un color definido, el fuete, hay dos tipos, el de pata de venado y el de nervio, la careta, el pañuelo de seda y la coronilla.
Dentro de los elementos, Cuál considera el más representativo y por qué	Creo que la blusa es uno de los elementos dignos de analizarse, el fuete, la careta y la coronilla pienso que son elementos claves. La careta es un elemento bastante importante, si bien es cierto para la elaboración se utiliza un molde, ninguna

	careta puede considerarse que fidedignamente es igual a otra por más que proceda del mismo molde, la pintura por lo general es pintura a pincel o aerógrafo, pero no deja de tener ese proceso artesanal, más que artesanal debería considerarse como un proceso artístico.
Qué significado tiene la máscara en la vestimenta	La careta en sí tapa el rostro, por eso se denomina careta, porque las máscaras pueden tapar el rostro y otras partes del cuerpo es decir la cabeza completa de ser el ejemplo. Una máscara te da poder, te da magia porque te permite ser lo que en la cotidianidad no eres, en este caso la careta del diablo como nosotros interpretamos no es un diablo malo, el que se identifica con el relato bíblico que es todo reflejo de lo peor, la maldad y muchos defectos o antivalores. El nuestro es un diablo repensado, configurado, dinámico que juega, es un diablo guardián, porque dentro de la ejecución del baile el diablo es el que cuida la partida, por eso también porta un fuete, que es el que castiga y también es un reflejo de los traumas históricos que han tenido nuestra gente, pero ahora adaptado al personaje del diablo cuya funcionalidad es cuidar, resguardar y también la careta permite que en el anonimato se pueda reivindicar un poco la presencia social de tu comunidad dentro del espacio social de poder.
Como fueron las primeras máscaras y de que material eran elaboradas	Analizamos desde los moldes, originalmente eran de piedra, cascajo, de cera o parafina, según van avanzando encontramos de madera y yeso. La careta básicamente es antropomorfa, es decir que es un diablo más humano, pero con el

	pasar de los años se han ido adaptando otras formas inclusive zoomorfas, hay caretas que emulan a los animales y eso refleja la parte instintiva que como seres humanos tenemos, pero algunas caretas tenían un intermedio dentro de las capas de papel de lienzo y malla, ahora se utiliza exclusivamente el papel. Los cachos han contribuido que muchos de los materiales en especial de desecho en cuanto a material orgánico de papel se vayan reciclando y es el resultado de la superposición de capas que se pegan con el engrudo.
Que tiempo toma en elaborar una máscara	Analizamos primero que el secado es al sol y necesariamente tiene que pasar por este proceso para que pueda obtener la consistencia que necesita, alrededor de unos 20 días considero que es lo estimado para realizar una careta si el tiempo, el clima así lo determina.
Cuáles son los colores que se utiliza en una careta y que significado tienen	Los más frecuentes son el negro y el rojo que están asociados específicamente al concepto del diablo occidental, pero en las caretas antiguas había presencia de colores celestes, amarillos y verdes con mezclas de puntos de diferentes colores o con líneas. En un tiempo dejó de tener esa presencia, pero actualmente ha tomado un poco más de vida dentro de las propuestas que cada uno de los artesanos van haciendo.
Existe una tipología en las máscaras	Podemos encontrar las antropomorfas y zoomorfas, aunque también se podría decir un estilo de máscaras antiguas y contemporáneas. Las antiguas tienen una

	característica en cuanto a la cornamenta, no es muy nutrida, a veces está entre el par o dos pares de cuernos y en su mayoría elaborados en alambre y papel. En las caretas contemporáneas tiene cierto elemento más realista, le da cornamenta de carnero, de chivo, toro, entre otros que le da mayor realismo a las caretas, inclusive orejas y elementos de animales que van dándole mayor naturalidad a la obra.
Existe evolución de diseño en las máscaras.	No hablaría de evolución, más bien hablaría de cambios, se produce por valor estético que se le ha dado a la careta, estimo hace unos treinta años atrás muchos de los artesanos que se dedicaban hacer caretas lo hacían de manera anónima, es decir, dentro de su espacio doméstico y su círculo de amistades más cercanas realizaban este tipo de obras, pero eran específicamente para ser bailadas y una careta no tenía sentido si no se la danzaba o se la bailaba. A partir de la declaratoria de Patrimonio Cultural del 2008 en adelante la careta se ha convertido en un símbolo que no necesariamente el que la adquiere la utiliza para bailar, sino que la quiere con sentido ornamental, incluso como un referente de identidad de la manifestación cultural y se la llevan a otro espacio para ser conservada. Ha ido posicionándose este elemento ya con un valor económico mucho más real, inclusive podría decir que las caretas antiguas, muchas de ellas ni siquiera fueron vendidas, sino fueron confeccionadas para prestar o regalar, muy

	pocos artesanos eran los que en realidad vendían su trabajo, ahora la careta ya tiene un valor no solo económico, sino también simbólico con un valor identitario.
De donde nace la idea la elaboración de máscaras y que elementos son los más relevantes.	Hay un patrón de las caretas, si se mira las caretas antiguas hay elementos que no pueden ausentarse como por ejemplo los colmillos, que siempre van a estar presentes en la mayor parte de caretas, el tema de los cuernos ya sean naturales o artificiales, el diablo sin cuernos no tiene sentido. Las líneas de expresión o el gesto que tiene la careta que refleja un estado de ánimo.
Con que finalidad se implementan los cachos de diferentes animales en la máscara	Con la finalidad de darle más realismo a la careta y de alguna forma también es el reflejo del juego que hace el artesano con los elementos que tiene a la mano porque no es que la cornamenta se la pone aleatoriamente, tiene su orden, su visión estética por parte de quien la realiza
Los rasgos que se utilizan en la elaboración tienen significado	Existe un patrón de las caretas que se han venido manejando por ejemplo lo que se puede decir es que el diablo dentro de su morfología tiene ciertos aspectos exagerados, varios gestos se los exagera como por ejemplo los de la nariz, la forma de la quijada, la forma de las cejas o el fruncido del ceño, entonces todo eso es lo que podemos decir dentro de las caretas de los Diablo de Píllaro es que se tiende a exagerar.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Arq. José Félix Suárez Viera

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño y su aporte en el Diseño Interior

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Que es el diseño cultural identitario?	La utilización de los elementos representativos de un contexto social, cultural, morfológico como símbolos o elementos primarios y representativos de un diseño o parte de él.
¿Existe diferencia entre el diseño Identitario y el diseño cultural? ¿Cuáles son?	Como sus nombres indican en el diseño identitario se procura de representar una identidad a través de símbolos gráficos o similares, el diseño cultural trata de transmitir sensaciones, emociones, etc de

	un determinado grupo social a través del diseño.
¿Conoce o ha realizado proyectos con estas características? Si) Como fue su aporte en el diseño No) Como puede ser parte de un proyecto identitario	Si, se utilizó la vestimenta del danzante de San Andrés para el diseño de la plaza cívica y la gama colorida del traje en la decoración de los elementos integrantes de este proyecto del centro parroquial. La casa parroquial de Rio negro en sus formas sinusoidales representa los elementos animales y vegetales que conforman el entorno parroquial, que se identifican como identidad amazónica.
Cree que estos proyectos son viables en sitios turísticos	En proyectos turísticos deberían tener el contexto cultural de las regiones, pues podrían dar un valor agregado a los proyectos con la fantasía y mística que se envuelve alrededor del mismo.
Si hablamos de la Diablada Pillareña ¿de qué manera se puede utilizar esta festividad como aporte para el diseño interior en espacios turísticos?	Los elementos que conforman la diablada tanto histórica como visualmente prestan la facilidad para incorporar en los diseños las formas y colores, por el momento se me ocurren texturas curvilíneas
Si hablamos de Diseño Interior, hasta qué punto llegaría el diseño dentro del espacio, hablando de identidad.	Es que podría no tener límites, paredes, pisos, techos, colores, muebles, cucharas, podrían estar hablando de una identidad.
Que elementos se tomaría de una festividad de carácter cultural y	Principalmente he tomado, colores y formas, pero creo que podría incrementar los movimientos y sensaciones.

patrimonial para el diseño interior de espacios turísticos.	
En la festividad de la diablada pillareña se ha detectado como posibles fuentes de inspiración las siguientes: - forma - color - textura - movimiento Según su criterio, son las apropiadas, deben disminuirse o existen otras opciones. ¿cuáles?	Creo que son las principales, pero podrían usarse además las sensaciones.
Bajo su criterio, como se podría mantener el valor cultural en propuestas de diseño interior de espacios turísticos	Procurando siempre que el diseño refleje el espíritu principal de una cultura sin desmerecer la innovación que se pueda adicionar.
De qué manera se podría llegar a innovar el diseño de espacios interiores vinculando elementos de forma, color, textura y conceptuales extraídos del contexto de la vestimenta tradicional y actividades que se realizan en una festividad cultural	Es que podríamos numerar cientos de combinaciones, más bien creo deberíamos tener cuidado a que en el proceso no perdamos la esencia de lo que queremos lograr.
Según su experiencia y conocimiento, el trabajo con texturas, colores, formas, materiales, etc., identifica o ambienta el diseño interior de espacios turísticos, de qué manera.	Se usan indistintamente y en ocasiones combinadas tanto para identificar, ambientar y diseñar espacios, formas del lugar, como decoraciones , lámparas , sillas, suelos, etc.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Propietario de lugar turístico Pawcar Raimy.

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.	Si, la primera las disputas entre los habitantes de Marcos Espinel y Tunguipamba y la segunda versión la de la liberación en contra de la opresión de los gamonales, por eso el diablo es considerado como un símbolo de rebeldía y libertad.
Conoce cuales son los elementos representativos de la Indumentaria del Diablo Pillareño	El traje de color rojo o negro, la coronilla o también la peluca, la máscara, el fuete, zapatillas, guantes y medias color carne.
Cómo fue la primera indumentaria del Diablo pillareño	Dicen que los primeros trajes eran de color rojo o negro con apliques de blanco, las caretas no eran tan grandes como son en la actualidad, eran pequeñas y solo se utilizaba pocos cuernos o se hacían de papel y alambre.
Conoce porque se selecciona los colores en la vestimenta.	Porque e rojo siempre a identificado al infierno, al diablo en sí y el negro porque representa la oscuridad y este es comparado con la maldad, entonces se asemejan entre sí. Después la aplicación de colores como el amarillo, verde por la bandera del cantón.
Se ve reflejada en espacios turísticos la Identidad Pillareña	No, en realidad no hay un lugar que represente la identidad del pueblo pillareño, los lugares no cuentan con un

	diseño apropiado, porque muchas de las veces el dueño es quien crea la ambientación sin consultar con un experto, entonces solo busca hacer un espacio que sea llamativo para atraer a los clientes.
Si hablamos de Identidad, hasta qué punto llegaría o sería aplicada dentro del Diseño Interior en un espacio	Sería aplicado en todos los espacios, porque se crearía cosas novedosas que representen la identidad de los pillareños y más aún en lugares turísticos.
Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña	Si, en realidad este festejo ayuda a todas las actividades económicas dentro del cantón, desde los señores que alquilan los trajes hasta los restaurantes, lugares turísticos, en realidad ayuda a la economía de todo el cantón.
Cuáles son los elementos que ha utilizado para la aplicación de identidad dentro de su local	Bueno, los elementos que hemos tomado para este local han sido las formas y los colores, las figuras de la naturaleza para crear un espacio que sea atractivo para los turistas.
Bajo su criterio, como se podría mantener el valor cultural en propuestas de diseño interior de espacios turísticos	Más que nada conociendo su procedencia, sabiendo su significado, como está conformado cada componente y en este caso la representación que se da al diablo pillareño, de esto se puede ver el colorido de su vestimenta y sería bueno tomar esto para hacer lugares innovadores que llamen la atención del cliente.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Sr. Mario Velastegui, Artesano, confeccionista de trajes de la Diablada

Tema: Estudio semiótico de la indumentaria del Diablo pillareño y su aplicación en el diseño interior de espacios turísticos.
Investigadora: Cecilia Nataly Paucar Enríquez
Objetivo: Determinar el origen y evolución de la indumentaria del Diablo Pillareño

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Cuando inicia la diablada pillareña	El primero al seis de enero de cada año
Conoce el motivo del festejo de la Diablada pillareña.	Si, por conseguir la liberación del pueblo pillareño sobre los colonos. Y también por la leyenda sobre la rivalidad entre Marcos Espinel y Tunguipamba.
Conoce cuales son los elementos representativos de la Indumentaria del Diablo Pillareño	La careta, acial, pantalón y blusa roja, guantes negros de lana, pañuelo, peluca o coronilla, medias color carne, y zapatillas negras.
Cómo fue la primera indumentaria del Diablo pillareño	La primera vestimenta era con blusa floreada, acial, pantalón rojo, guantes negros, pañuelo y coronilla. Y también era común llevar animales vivos o disecados.
Conoce porque se selecciona los colores en la vestimenta. ¿Por qué?	Si, rojo y negro que representa la maldad, el odio, la sangre y la oscuridad.
Se genera una activación económica con el festejo de la diablada pillareña ¿Por qué?	Sí, es la primera actividad que genera un gran movimiento económico para todos los sectores.
Cuáles son los colores que se utilizan en las máscaras de la Diablada y qué significado tiene	Rojo, negro, verde, amarillo, dorado, blanco, etc. La mayoría significa los colores de la bandera de Píllaro, el resto de los colores son el gusto de cada artesano.

Cree usted que la composición cultural de la Diablada Pillareña puede ser introducida en otras áreas como el diseño Interior de Espacios turísticos ¿Cómo?	Si, utilizando los elementos de la careta y vestimenta que puede ser utilizado en diferentes espacios como salones, bares, entre otros y generar una forma innovadora de atraer a los turistas.
Si hablamos de identidad, que elementos de la indumentaria del Diablo Pillareño propondría para ser aplicado en el diseño de un espacio interior	Las caretas, las cornamentas, el traje, por el colorido que estas llevan y sería bueno que se vean en espacios que sean llamativos no solo para los propios sino también para los turistas.
Creé usted conveniente transmitir la identidad cultural de nuestro cantón por medio de la aplicación de diseño interior	Sí, porque de esta manera se puede dar a conocer la riqueza del cantón en los lugares que son abiertos para los turistas y para la gente en general, haciendo que estos espacios sean atractivos para quienes los visitan.


ANÁLISIS
SEMIÓTICO

ANÁLISIS SEMÍOTICO
BLUSA

El color negro se utiliza para combinarlo con el color rojo, simboliza la noche, obscuridad, misterio, elegancia, temor, pero también puede representar lo que está escondido y velado.



La blusa está elaborada con tela espejo de color rojo, que simboliza la fortaleza, determinación, pasión y fuerza de su bailarín, también simboliza el peligro.





El diseño que se emplea en los puños es cuadrado que se relaciona con la fortaleza, estabilidad y confianza



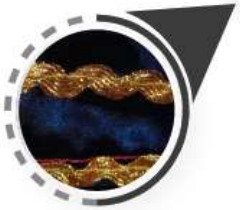
Se encuentra adornada con cintas decolor dorado, que simboliza el poder, la ira, voluntad y riqueza.



Posee varios diseños a la hora de elaborarlos, los elementos que podemos encontrar son figuras geométricas como el triangulo que significa la vitalidad y poder



Las cintas de color dorado con formas onduladas simbolizan movimiento y benevolencia.



El fleco amiarillo dentro del diseño simboliza vitalidad extremadamente alta, representa la creatividad, la verdad, el poder, la precaución.



ANÁLISIS SEMÍOTICO PANTALÓN

El color negro simboliza, la noche, miedo, misterio, temor, elegancia, se lo asocia con el rey del mal, en este caso con el diablo y la muerte.



El elástico es utilizado para amoldar el pantalón al cuerpo de quien lo utiliza, en la prenda sirve para dar seguridad.



La utilización de cintas con formas onduladas simbolizan benevolencia y movimiento. Las formas onduldas se encuentran en la mayor parte del traje, creando un diseño elegante y armonioso





El pantalón es corto hasta las rodillas, está elaborado con tela espejo de color rojo, que simboliza la fortaleza, determinación, pasión y fuerza pero también simboliza peligro.



La utilización de cintas de colores para adornar la prenda simboliza la riqueza que se esconde en los llanganates, el valor que este tiene, también representa la alegría y algarabía. El entretejido simboliza continuidad, energía y vitalidad.



El diseño varía en la terminación del pantalón, puede utilizarse tela negra para su combinación como vemos en este caso o a su ver se utiliza fleco dorado o amarillo. En este caso la intención es crear un cuadrado que simboliza fortaleza, seguridad, solidez y orden.



ANÁLISIS SEMÍOTICO CORONILLA

El papel celofán de color verde representa la esperanza, juventud y la nueva vida, siendo esta el paso de libertad de los pueblos prisioneros, dispuestos a revelarse ante sus opresores , el valor ecológico y natural de nuestras tierras.





La coronilla es uno de los elementos importantes dentro de la indumentaria del diablo, simboliza el poder y representa al rey del mal, al señor de la noche. Se elabora con cartón prensado papel celofán y pintura.

La utilizacion del papel celofán de color amarillo está ligado a la riqueza espiritual, energía y felicidad, de su gente.

La riqueza natural de los alrededores que conforman el cantón.







El color azul simboliza la inteligencia, astucia y fidelidad del ser humano ante sus orígenes y raíces.

El color rojo es el símbolo de fuego, fuerza y pasión que debe tener la persona que está dispuesta a portar el traje, se relaciona con la revolucion y peligro.





El cartón prensado se lo utiliza para dar forma a la coronilla simboliza la fuerza y durabilidad del ser material el valor que este posee para brindar seguridad.

ANÁLISIS SEMÍOTICO PELUCA

La peluca sintética se encuentra elaborada con paja plástica, es un elemento maleable y por tanto puede ser moldeado para obtener diferentes objetos, en este caso la elaboración de pelucas.





La peluca se encuentra elaborada con cuero de llamingo, es curtida para mantener su pelaje natural. Simboliza el trabajo duro, la responsabilidad, fuerza y perseverancia.

El color rojo simboliza la fuerza, pasión y poder.









La peluca de color blanco simboliza la curiosidad, y la inspiración para soñar.

El color negro se lo relaciona con el mal, la noche, simboliza miedo temor y misterio.





La peluca de color café simboliza la madurez, fortaleza y responsabilidad.

ANÁLISIS SEMÍOTICO ACIAL O FUETE

La manilla se escuentra elaborada con cuero y simboliza la seguridad, poder y empoderamiento.



El fuete está elaborado con pata de venado y entretejido con cuero de vaca o toro, es un símbolo de castigo o suplicio.





El entretejido está elaborado con cuero de vaca o toro que simbolizan la fecundidad para el mundo vegetal, animal y humano; la vida sobre la tierra que nace de su muerte, cumplida con astucia y coraje .



La pata de venado simboliza la energía espiritual, el misterio de la transformación del ser humano, el poder y velocidad. Es considerado como el animal de la fortuna y virtud.



ANÁLISIS SEMÍOTICO GUANTES







Son elaborados con lana de color negro que simboliza misterio, poder, miedo y temor.

Los guantes dentro de la vestimenta simbolizan cuidado, abrigo, protección y sofisticación ante una sociedad que buscaba oprimir y castigar a su gente.





ANÁLISIS SEMÍOTICO CARETA

Tambien están relacionados con la prosperidad, fortuna y libertad, son elementos importantes que resaltan el poder y grandeza de la máscara.





Los cuernos de chivo simbolizan la abundancia victoria y liderazgo.

La aplicación de la cornamenta en la elaboración de las caretas son indispensables, pues con ellas se visualiza la majestuosidad que representa.







La forma de las orejas varía según el diseño de la careta, posee formas curvas que simbolizan movimiento, dinamismo y creatividad. Las formas triangulares simbolizan crecimineto, poder y vitalidad

Los cachos de mocho simbolozan liderazgo, valentía y orgullo, las cualidades que debe poseer quien esté dispuesto a bailar de Diablo.





La nariz aguileña y pronunciada trata de dar mayor dureza junto a los rasgos complementarios de las caretas, creando una semejanza a las facciones del ser humano, recordándonos que somos un solo ser.

La cornamenta utilizada en la elaboración de la máscaras son de chivo, cabra, mocho y toro. Anteriormente se utilizaba cuernos de venado, hoy en día se los elabora con resinas para crear cornamentas sintéticas con la finalidad de protejer y precautelar la vida de los animales.



Los colmillos son dientes filosos de gran tamaño y fuertes, se los elabora de fibra sintética o a su vez son pulidos en hueso. Simbolizan fuerza, valor y honor, la triada que se debe tener para enfrentar y vencer al miedo

Las primeras caretas fueron elaboradas con cuernos hechos de alambre, forrados de tela y papel para dar el grosor necesario que lo asemeje a la cornamenta original.

ANÁLISIS SEMÍOTICO PAÑUELO





El pañuelo se lo utiliza para cubrir la cabeza antes de colocarse la careta para que esta no lastime el rostro de quien la porta.
Se encuentra elaborado con seda, los colores varían



El pañuelo de seda simboliza suavidad y delicadeza, pero también resistencia y fortaleza.





ANÁLISIS SEMÍOTICO
MEDIAS COLOR CARNE





Las medias color carne son elaboradas de nylon, estas simbolizan proteccion.



Las medias color carne eran utilizadas por los trabjadores de las fincas y haciendas para cubrirse del frío





ANÁLISIS SEMÍOTICO
ZAPATILLAS NEGRAS DE LONA

Las zapatillas simbolizan dignidad y resistencia a la adversidad, son el Cimiento, apoyo y protección de huestros pies.



Se utiliza pasadores para sujetar la zapatilla y evitas que esta se salga al momento de bailar.





La zapatillas refuerzan la identidad de quienes los utilizan, son una extensión del yo. Se dice que encontrar la horma de tus zapatos, es encontrar a alguien afín a ti.





Está elaborada con lona color negro, una plantilla de caucho que la hace resistente y duradera.


ANÁLISIS DE
FORMA

ANÁLISIS DE FORMA CUADRADO



La forma es el aspecto exterior de las cosas, la podemos describir trazando su contorno o dibujando su silueta sobre un plano, así individualizamos la forma y la diferenciamos del fondo, cuando representamos una forma con un solo color hablamos de silueta.

La forma positiva y la negativa bidimensional guardan una estrecha relación con el problema visual que se plantea en la percepción figurafondo: percibimos los elementos separados del fondo, aunque también podemos tener la percepción contraria, percibir el fondo como figura.

El símbolo cuadrado representa la estructura, el equilibrio, la lógica, la ley y el orden. Representa las leyes de la naturaleza que existen en el ámbito físico, y cómo esas leyes nos dan un sentido de previsibilidad y seguridad.

El cuadrado está asociado con el número cuatro y se relaciona con los cuatro elementos del mundo físico: tierra, aire, agua y fuego.
El cuadrado nos dan una idea representativa de estabilidad, fortaleza, confianza y seguridad.

APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

Cada forma representada, representa un sentido figurativo y un sentido interior correspondiente a otro plano, el cual se devela mediante claves semióticas, provenientes de las concepciones culturales, esta figura puede ser utilizada dentro del diseño en diferentes espacios como el diseño de mobiliario, diseño en paredes, techos, ventanas, entre otros, es una forma geométrica para adaptarla dentro de cualquier espacio interior.

Depende de la posición en la que sea adecuada y proyectada ya que si se encuentra en forma de rombo significa prevención, incertidumbre y provisionalidad.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE FORMA RECTÁNGULO



Los signos de la iconografía figurativa en el diseño de la indumentria, representan un significado determinado a partir de deducciones lógicas, las cuales se basan principalmente en la analogía, esta mediante la relación hechos o proporciones entre los puntos comunes, permite otorgar una forma y un significado adicional.

Esto quiere decir que cada forma representa un sentido figurativo y un sentido interior correspondiente a otro plano, el cual se devela mediante claves semióticas, provenientes de las concepciones de la composición simbólica de la indumentaria del Diablo Pillareño (Alvarez, 2012).

El significado y representación del rectángulo dentro del diseño nos habla de honestidad, orden y realismo.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La aplicación de esta figura dentro del espacio es muy ampia, sueles ser utilazadas en diseño de mobiliario, paredes, pisos, techos entre otros, en sí la estructuramisma de un espacio est+aconformada en su mayoria de forma rectangular y cuadrada. Esta forma puede ser plasmada dentro de cualquier espacio, brindando armonía en el lugar.

Cada una de sus partes forman un todo, un espacio o plano que puede ser utilizado en el diseño de espacios arquitectónicos.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE FORMA CÍRCULO

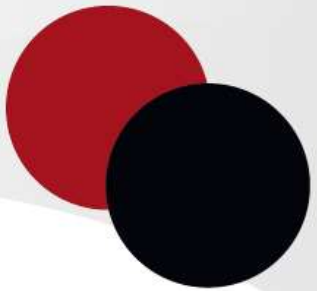


En la composición simbólica, las estructuras iconológicas geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas del diseño. (Milla Euribe, 2004).



Dichas estructuras conforman un código general mediante el cual se ordenan los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma, y que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura de orden, la estructura proporcional y la estructura formal.

El círculo es una de las formas geométricas más flexibles y utilizadas, evoca la perfección, lo infinito puesto que nunca termina.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El círculo también es sinónimo de protección, movimiento y adaptabilidad, en algunos ámbitos también es utilizado para transmitir vida social y creatividad, es utilizado dentro de la indumentaria para crear formas creativas.

La utilización de esta figura dentro del diseño interior es muy flexible, puede ser implementada en diferentes áreas, su estructtura hace posible crear abientes innovadores y creativos que ayuden en la composición del diseño.

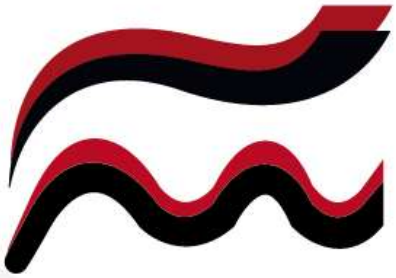


ANÁLISIS DE FORMA
LÍNEA CURVA



El aspecto compositivo de la semiótica del diseño en la indumentaria del Diablo Pillareño, se comprende por lo tanto como una forma de lenguaje interior, cuyos valores simbólicos complementan y dan sentido a formas exteriores o evidentes del diseño.

.



La geometría nos ayuda a crear efectos visuales curiosos y trampantojos, modificar virtualmente las proporciones y dimensiones de los espacios, y en general, jugar con la profundidad de campo, el resultado dependerá del trabajo realizado por el profesional a cargo.

El significado y representación de las líneas es de benevolencia, movimiento y amistad.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO


Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La utilización y aplicación de líneas curvas dentro del espacio nos permite crear ambientes amigables, llamativos e innovadores creando espacioscon persepción de movimiento y armonía, su aplicación va desde mobiliario hasta espacios completos en áreas totales.

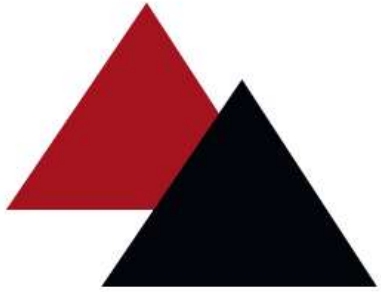
El manejo de estas formas nos permite crear un sin número de ideas que pueden ser implementadas dentro de un espacio.


Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE FORMA TRÍANGULO



Las formas geométricas forman parte fundamental en el diseños en general, la materialización de las estructuras gráficas dentro de la composición del diseño de la indumetaria, se construye a través de fundamentos antropológicos cuyas pautas básicas quedan expresadas por estas formas y cualidades espaciales.



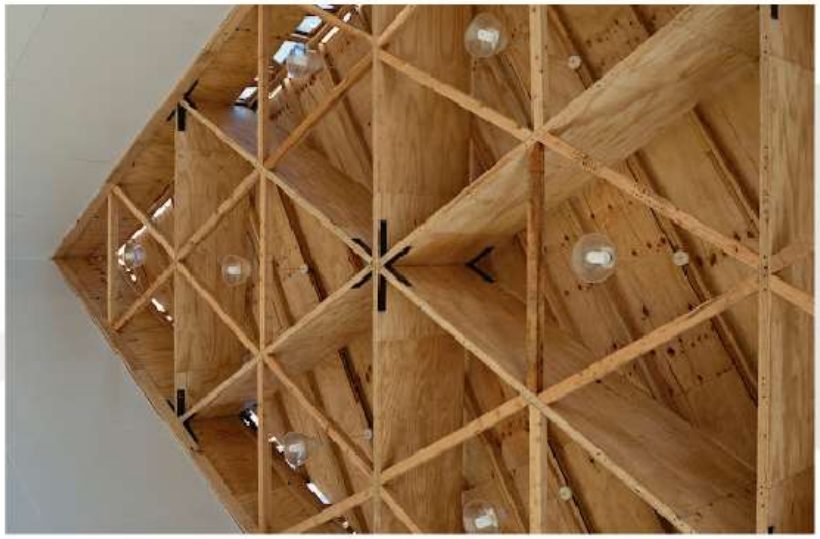
En la búsqueda del equilibrio y la armonía se llegó a las formas de organización rítmica de los trazos geométricos en un estilo proporcional, como una manera de ordenar el espacio mediante relaciones simbólicas.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Esta figura puede dar un enfoque que ofrece soporte, equilibrio, además dirección por su aspecto visual conduce la mirada puesta en otra cosa, también representa divinidad, vitalidad, crecimiento, poder, justicia, inspiración y energía.



En el diseño, el triángulo extiende su utilidad a la dirección, utilizar el triángulo puede representar cualidades inspiradoras o una forma de trascender como una metáfora, esta destinado a ser utilizado en totas las áreas dentro del diseño de espacios arquitectónicos, ofreciendo diferentes aplicaciones creando ambientes innovadores.


ANÁLISIS DE
COLOR

ANÁLISIS DE COLOR AMARILLO



El color es un elemento de importancia fundamental para la vida humana, no sólo tiene un papel estético, si no también un simbolismo muy fuerte, relacionado por ejemplo con el día y a la noche, la luz y la oscuridad, que acompaña el hombre desde siempre. (Fabietti)

Por eso sería natural pensar que todos los hombres, en cualquier lugar del mundo, perciban los colores de la misma forma, pero en realidad cada población percibe los colores de forma diferente. (Fabietti)

El color amarillo utilizado en la composición de la vestimenta representa la riqueza no solo de su gente, sino también la de sus paisajes, de sus alrededores, de su tierra, de la misma manera simboliza la riqueza espiritual,intelecto, energía y felicidad de su pueblo.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



El amarillo es uno de los colores primarios, ya que no es el resultado de ninguna mezcla. Es un color claro y luminoso, razón por la cual se le asocia con el sol; de ahí que al mismo tiempo, también se relacione con el conocimiento y la inteligencia; ya que tanto lo primero como lo segundo, a lo largo de la historia se ha representado simbólicamente mediante el astro rey (sol=luz=conocimiento).

Este color puede ser utilizado dentro del diseño de espacios por su alta visibilidad, el amarillo se utiliza mucho para seguridad especialmente en ambientes industriales.

El amarillo pastel es adecuado para realizar la iluminación y mejorar los aspectos pequeños y armonizar con muchos colores, creando un ambiente alegre y amistoso.



ANÁLISIS DE COLOR VERDE



Al proyectar el diseño de un interior, la definición de los acabados de las superficies es la herramienta que genera más impacto en la percepción del espacio diseñado.

El modelo utilizado en la fabricación de pinturas o pigmentos eninterioris-mo es el modelo sustractivo de Newton, este modelo se basa en el círcu-lo cromático desarrollado por el físico Issac Newton en el siglo XVI, cuando observó los efectos de un rayo de luz atravsando un prisma.

Este color resulta de la mezcla del azul con el amarillo. Al igual que este último, es muy variable; ya que una pizca de otro color puede transfor-marlo completamente, asimismo, cambia con facilidad cuando está bajo luz artificial.

El verde está asociado con la naturaleza, la salud y la curación, y el medio ambiente. Crea un sentido de compasión y amistad para todos. Fomenta la generosidad, la bondad y la simpatía.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Este color puede ser utilizado dentro del diseño de espacios por ser un color que en su versión de verde brillante mejora la visión y crea un ambiente refrescante, mientras que los verdes más suaves son más naturales y producen un efecto de calma, acogedor y relajante.



El color verde que se maneja dentro de la indumentaria simboliza la esperanza, el crecimiento, la naturaleza, los bosques, campos y paisajes que tiene nuestro cantón.

Psicológicamente se relaciona con el equilibrio y la armonía de la mente, el cuerpo y las emociones. Ayuda en la toma de decisiones al ayudarnos a ver claramente a todos los lados. Fisiológicamente, equilibra las emociones de las personas, creando una sensación de calma.

ANÁLISIS DE COLOR DORADO



El optar por un color u otro determinará en parte el carácter del diseño que se proponga. El diseño de espacios interiores y el color deben de vivir en armonía para poder conformar un espectáculo visual.



Psicológicamente es visto como el color de la sabiduría interior, la calidad y la riqueza. Se asocia con prestigio, lujo y riqueza material. Además, implica generosidad de tiempo, dinero y espíritu.

Es el color de la victoria, fisiológicamente, puede inducir grandes sentimientos de felicidad.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El dorado en el ámbito del diseño de interiores tiene múltiples aplicaciones, puede ir desde pequeños apliques hasta composiciones completas en revestimientos y pavimentos, crea ambientes lujosos de elegancia y poderío.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El color dorado dentro de la composición de la vestimenta simboliza la riqueza de nuestro pueblo, el poder, la ira y la voluntad que tiene nuestra gente para luchar y seguir adelante, sin importar cuantas veces ha caído, se ha vuelto a levantar.

ANÁLISIS DE COLOR AZUL



El simbolismo del color en el arte y la antropología se refiere al uso del color como símbolo en diversas culturas. La diferencia fundamental en la interpretación del color, está en la cultura.



"El sistema perceptivo de un pueblo es influenciado por las determinantes culturales porque los colores tienen significados contextuales que cambian dependiendo de la situación y pueden tener connotaciones ulteriores que a veces vienen antes de la definición cromática propiamente dicha". (Fabietti).

El azul agrega fuerza y unidad, y es terapéutico para la mente y el cuerpo. Así mismo, aporta armonía ya que se identifica con el color del cielo y del agua. Eso lo hace más familiar.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



La aplicación de este color en el espacio interior incita a la tranquilidad, serenidad unión y pacifismo, creando ambientes apropiados para relajación, la combinación de este con otros colores provocará nuevas sensaciones en el interior del espacio.

El color azul que se manifiesta en la indumentaria representa la inteligencia, astucia y fidelidad del ser humano ante sus orígenes y raíces, encarna el espíritu de nuestros ancestros y la energía del agua. Fisiológicamente, el azul calma, reduce la tensión y el miedo. Reduce la frecuencia del pulso y reduce el apetito. Siendo un color fresco crea una sensación de espacio.



ANÁLISIS DE COLOR BLANCO



El color afecta y se ve afectado por el entorno y los colores cercanos a él, igualmente por el color de la luz que recae sobre este, esto se detecta cuando observamos un espacio interior con mucha luz, durante un período del día.
En un espacio orientado al este, con mucha luz natural diurna y directa, será muy diferente al que ocurre al mediodía cuando sólo exista luz indirecta.



De la misma manera, el tipo y la temperatura del color de las bombillas que iluminan tu espacio, hará una gran diferencia en la forma en que el color luce dentro de esa habitación.

El color blanco utilizado en la indumentaria simboliza la paz y tranquilidad que llega después de la tormenta, la libertad e inicencia de quienes lucharon por defender su cultura y tradición.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La característica básica del blanco es la igualdad, que implica imparcialidad, neutralidad e independencia. Es un color tranquilizador que ayuda a crear orden.

La aplicación de este color hace que la estética y apreciación sensitiva que tengamos sobre los espacios llegue a ser un factor determinante que genere una respuesta o asociación concreta en el observador, refleja mucho y no produce un buen efecto psicológico si se usa en grandes extensiones, conduciendo a la monotonía.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE COLOR ROJO



El color rojo utilizado en la composición de la vestimenta representa el fuego, fuerza y pasión que debe tener el bailarín, simboliza la fortaleza, determinación, pasión y seguridad.



Estimula el apetito, la lujuria y la pasión sexual, así mismo, es un color sensual y seductor que cautiva la atención del consumidor.

Fisiológicamente, estimula y energiza el cuerpo físico, incluidos los nervios y la circulación de la sangre, elevando la presión arterial y la frecuencia cardíaca.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Un diseño no funcionará de manera efectiva si no se tiene en cuenta que los acabados y las superficies funcionen, los aspectos principales a tratar en las superficies son el color, los materiales, las texturas y los estampados. El uso del color en el diseño de interior no admite reglas y normas sencillas, sin embargo su uso es fundamental como el elemento que centra la atención y organiza un espacio.

La utilización de este color radica en el manejo de las sensaciones que se pretenden generar y en el impacto visual que éste tendrá sobre el espectador, la integración que tenga con el espacio y permita visualizar las características tridimensionales del mismo.

El rojo puro en grandes extensiones no se utiliza, sólo en pequeños acentos, es más factible utilizar rojos poco saturados.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE COLOR NEGRO



El color negro que se manifiesta en la indumentaria simboliza la obscuridad, el misterio, elegancia y temor que sentía nuestra gente ante la opresión de sus patrones y asendados de la época, también simboliza la noche.

Psicológicamente, el negro significa autoridad, poder y control. Suele ser visto como sofisticado, digno y serio. Es por ello, que es muy recomendado para comunicar exclusividad y calidad.

Fisiológicamente, es intimidante y controlador, aunque su poder puede infundir confianza en algunos.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Un diseño no funcionará de manera efectiva si no se tiene en cuenta que los acabados y las superficies funcionen, los aspectos princioales a tratar en las superficies son el color, los materiales, las texturas y los estampados.

El uso del color en el diseño de interior no admite reglas y normas sencillas, sin embargo su uso es fundamental como el elemento que centra la atención y organiza un espacio.

Este color es utilizado en el diseño de espacios interiores para agregar profundidad y elegancia a los ambientes, debe ser manejado de manera prudente y en combinación con otros colores para crear espacios acogedores y llamativos.




ANÁLISIS DE
TEXTURA

ANÁLISIS DE CORNAMENTA



La cornamenta del carnero representa la renovación, el ardor, el vigor masculino y la fuerza intensa. Sus otros valores simbólicos son de dominación y masculinidad, como el poder, el empuje, la valentía y la energía, es una señal de cambio y nuevos comienzos.

El símbolo está asociado con perseverancia, impulsividad y determinación, la imagen de un carnero representaba la mente y la capacidad de proteger a los débiles. Esto está relacionado con una de las funciones que tiene el diablo, que es la de proteger a las parejas de linea que se encuentran en el centro de la partida. Son los encargados de abrir paso entre los espectadores y cuidar a cada uno de sus participantes.

Su textura nos permite crear ambientes variados, la rugosidad de su cornamenta puede ser aplicada dentro del diseño de espacios interiores.



ANÁLISIS DE CORNAMENTA



El significado del toro como animal de poder es uno de los más interesantes, ya que se trata de un animal con unas fuertes vinculaciones a la tierra y a la tradición dentro del ambito cultural.
Su cornamenta es utilizada dentro de la elaboración de máscaras para que representen el poder y la fortaleza.

No obstante, su significado como animal de poder está más vinculado a su propia naturaleza, lo que hace que se trate de un animal de poder caracterizado, especialmente, por la fortaleza física, a lo que además se une la condición de animal astado, es decir, que tiene cuernos, lo que constituye un arma fundamental que, unida a su magnífica potencia muscular, lo convierten en un animal fuerte y poderoso.



ANÁLISIS DE CORNAMENTA



El venado es un animal al que se le atribuyen varios poderes y capacidades como fuerza, apacibillidad, renovación, capacidad de comprender lo que se precisa para sobrevivir, la gracia o poder de gratitud, la capacidad de escuchar y la habilidad para encontrar caminos alternativos.

Es símbolo de renovación, lo cual se relaciona con el inicio de un nuevo año, fecha en la que se realiza la diablada.

La cornamenta es utilizada en la elaboración de las caretas, es necesario señalar que actualmente el venado se encuentra en peligro de extrinción por lo que se ha tomado la iniciativa de realizar este tipo de cornamenta con materiales sintéticos como recinas, silicón, entre otros.



ANÁLISIS DE TEXTIL



La vestimenta se encuentra elaborda con tela espejo, apreciada por su brillo y textura, la soltura y suavidad de la misma permite al bailarin la libertad de movimiento a la hora de realizar los pasos de baile.
Los colores utilizados son el negro y el rojo, que junto con los diversos diseños de la indumetaria forman un traje llamativo lleno de identidad en el que se puede apreciar la creatividad de su diseñador.





3.3. Verificación de hipótesis: Triangulación de datos

Variable independiente: ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO

INDICADORES	**CUALITATIVO**	**TEORIA**	**INTUICIÓN**	**CONCLUSIONES**
Evolución	Cambios de color y materialidad.	Procesos incorporados en el transcurso del tiempo.	Implemento de nuevas técnicas y colores en la indumentaria.	Se ha perdido la esencia del origen ancestral por la utilización de nuevos colores en la indumentaria.
Morfología	Evolución de forma durante el proceso de indumentaria.	Elementos morfológicos más relevantes.	Cambios formales en la indumentaria.	Se desconoce el significado de la forma dentro de la indumentaria.
Signo	Significado e interpretación según el contexto.	Una forma de comunicación	Expresión mediante formas.	Varían según la percepción de la persona.
Metodología de Lotman	Hace referencia a la cultura y al proceso evolutivo de generación en generación por medio de relatos.	Formaciones metaculturales	A través de mitos, ritos y cultura.	Interacción del carácter dinámico de la cultura.
Cultura	Es el sistema memoria y comunicación intra e intercultural que establece una tipología de cultura, conocido como acontecimiento histórico.	Manifestaciones culturales y ancestrales.	Celebración de las festividades culturales y ancestrales.	Se mantienen las tradiciones culturales y ancestrales en cada lugar.

Variable dependiente: DISEÑO INTERIOR DE ESPACIOS TURÍSTICOS

INDICADORES	CUALITATIVO	TEORIA	INTUICIÓN	CONCLUSIONES
Espacio	Es un área o ambiente.	Variedad de ambientes e instalaciones.	Conjunto de elementos que conforman un espacio	Composiciones que se adapta el individuo a diversos espacios, lo que los hace únicos y diferentes a otros.
Principios fundamentales de diseño.	Son los elementos, formas y criterios bases para el diseño	Son elementos que da la idea que concibe la forma que está presente en el concepto.	A través de los objetos de que nos rodean.	Son necesarios para la interpretación conceptual dentro del diseño.
Ecológico	En relación y respeto a la naturaleza.	Valorar nuestros recursos naturales.	Actividades al aire libre con orientación al respeto a la naturaleza.	Se potencia el valor ecológico dentro del turismo cantonal.
Gastronómico	La variedad de comida de cada sector.	Diversidad de productos locales plasmados en distintos platos típicos.	Los visitantes pueden acceder a una variedad gastronómica propia del sector.	La gastronomía es la carta de presentación de un pueblo. Se trasmite las costumbres de nuestros antepasados por medio de los sentidos.
Cultural	Son elementos materiales y espirituales distintivos de un pueblo.	Potenciar y trasmitir la herencia de nuestros ancestros.	Presentación de distintas expresiones culturales del sector.	Mantienen viva la cultura del pueblo y trasmiten la importancia

				mediante eventos socioculturales.

A través del desarrollo de la investigación de carácter cualitativo, exploratorio y descriptivo se logró establecer los parámetros que direccionan el estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño, como aporte de diseño interior de entornos turísticos.

Hipótesis H1: El estudio semiótico de la indumentaria del diablo pillareño SI aporta al diseño interior de entornos turísticos.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Tomando en cuenta la información obtenida en los capítulos anteriores y basándose en los objetivos del proyecto de investigación se concluye que:

- Una vez estudiado la significación de la indumentaria del diablo pillareño podemos conocer los aspectos sociales, culturales, cromáticos y formales que este engloba, apreciar la riqueza con la que cuenta e implementarla dentro del diseño de interiores, además de conocer la importancia y la evolución de sus orígenes.

- Se ha podido observar que en los lugares turísticos no existe diseño interior basado en la identidad cultural de la diablada pillareña, la ambientación que se presenta es estos lugares ha sido creada de manera empírica por sus propietarios, no cuenta con parámetros de diseño acorde a las funciones que estos desempeñan.

- Los artesanos y propietarios de espacios turísticos conocen sobre la identidad cultural de la diablada pillareña y por ende el origen y evolución de la indumentaria del diablo, sin embargo, desconocen como representar dicha identidad dentro de sus lugares de trabajo.

- El desconocimiento de la aplicación de técnicas de diseño por parte de los propietarios de lugares turísticos no permite crear ambientes basados en la identidad pillareña, lo cual es uno de los factores que no ayudan a potenciar el turismo.

4.2 Recomendaciones

- En base a las conclusiones y los resultados obtenidos en esta investigación se ha podido determinar que se necesita un estudio semiótico, para interpretar los símbolos latentes de cualquier cultura, para ser aplicado de manera correcta dentro de las propuestas de diseño con la finalidad de revitalizar la identidad cultural de un pueblo.

- Se sugiere realizar la implementación de propuestas de diseño trabajando de manera conjunta con los artesanos y fabricantes de la indumentaria del diablo pillareño quienes son los más indicados para brindar información verídica de su composición y significado para revalorizar y preservar la identidad del cantón.

- Se recomienda que la Municipalidad socialice la importancia de potenciar en turismo por medio de la aplicación de diseño interior, para crear ambientes que sean representativos de nuestro pueblo.

- Incentivar a los propietarios de lugares turísticos a conocer el valor identitario de nuestro cantón y como este puede ayudar a generar una activación económica con la intervención de diseño interior dentro de sus áreas de trabajo.

BIBLIOGRAFIA

- "Cultura Popular". Autor: Julia Máxima Uriarte. Para: *Caracteristicas.co*. Última edición: 6 de marzo de 2020.
- Acerenza, M. (2001). Administración del Turismo. Vol. 1. Editorial Trillas. México
- Arellano C. (2015), Exposición de los fundamentos de la teoría de los signos a partir de la escuela europea, Semiología de Saussure. Universidad Autónoma del Estado de México. 2015.
- Beck, H. "América latina como encuentro cultural creativo", en Invenio, noviembre 2005.
- Aguirre Baztán, A. (1994). "La identidad cultural", Anthropologica, 18: 35-64
- Beltrán, F. Confesiones sobre el diseño gráfico [Conferencia 6º Encuentro BID Enseñanza y Diseño], Madrid (27.11.2015)
- Benjamín, W. (2003). La obra del arte en la época de la reproductibilidad técnica. México, D.F.: Itaca.
- Bonfil, Guillermo (1982), "Lo propio y lo ajeno: Una aproximación al problema del control cultural", en Adolfo Colombres, Comp. La Cultura popular, México, Premiá, pp. 79-86.
- Campaña et al. Historia sobre Pillaro. 2010, pág. 10.
- Cárdenas, F. (2001). Comercialización del Turismo. Determinación y Análisis del Mercado. 3ra. ed. Editorial Trillas. México.
- Cárdenas, F. (2001). Comercialización del Turismo. Determinación y Análisis del Mercado. 3ra. ed. Editorial Trillas. México.
- Cárdenas, F. (2004). Producto Turístico. Aplicación práctica de la estadística y del muestreo para su diseño. 2da. Edición. Editorial Trillas. México
- Cárdenas, F. (2004). Producto Turístico. Aplicación práctica de la estadística y del muestreo para su diseño. 2da. Edición. Editorial Trillas. México
- Cassirer, E. (1996), Antropología filosófica, México: FCE.
- Cepeda Ortega, Jesús (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. Tabanque, 31. P. 244-262.

- Chartier, R. (1994) “Cultura popular’: retorno a un concepto historiográfico”, en: Manuscrits: Revista d’ historia moderna, 12, 43-62.
- Hell,V.(1986).La idea de cultura. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clif ford, J. et al. (1998), El nacimiento de la antropología postmoderna, España: Gedisa. Deely, J. (1996), Los fundamentos de la semiótica, México: UIA.
- Cultural, I. N. (2008). Celebración y Fiesta la diablada pillareña. Quito: Instituto nacional de Patrimonio Cultural.c
- ECO, (1973) Signo, Editorial Labor, Barcelona, 1988 Segunda edición, Colombia, 1994. Traducido por Francisco Serra Cantarell.
- ECO, (1973): “La vida social como un sistema de signos” en Introducción al estructuralismo. Madrid: Alianza Editorial, 1976, pp. 89-110.
- ECO, (1976). A theory of semiotics. Bloomingtong: Indiana University Press.
- ECO, (1999c). La estrategía de la ilusión. Barcelona: Lumen.
- ECO, [1968] (1999a). La estructura ausente. Introducción a la semiótica. España:Lumen. ECO, [1997] (1999b). Kant y el ornitorrinco. España:Lumen.
- ECO, [1976] (2000). Tratado de semiótica general. España: Lumen.
- ECO, [1990] (1992). Los límites de la interpretación. México: Lumen.
- Eco, U. (1996), Tratado de Semiótica Gen eral, España: Lumen.
- ECO, Umberto [1968] (2004). Apocalípticos e integrados. México: Lumen/Tusquets.
- Educación, cultura y simbolismo (2013) Articulo de reflexión. Bogotá: se.
- El Telégrafo (2014) 22 guías de Píllaro renovaron sus licencias ante Ministerio. Disponible en: http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional-centro/1/22-guias-depillaro-renovaron-sus-licencias-ante-ministerio (Citado 06 Enero 2017).
- Espinosa, C. (2014) Teatro de grupo universos simbólicos, fiesta andina, fiesta y teatro, teatro descolonizado. Quito: Facultad de Arte
- EVERAERT-DESMEDT, N., Interpréter l'art contemporain. La semiotique peircienne appliquée aux oeuvres de Magritte, Klein, Duras, Wenders, Chávez, Parant et Corillon, Bruxelles, De Boeck, 2006.

- EVERAERT-DESMEDT, N., Le processus interprétatif. Introduction à la Sémiotique de Ch.S. Peirce, Liège, Mardaga, 1990.
- FISCH, M (1896) Peirce, Semiotic, and Pragmatism, K.L Ketner et al. (ed.). Bloomington: Indiana University Press.
- Francés, A. (2003). Turismo: Competitividad y estrategia. Ediciones IESA. Caracas.
- Francés, A. (2003). Turismo: Competitividad y estrategia. Ediciones IESA. Caracas.
- Rodriguez M. (1988). Hacia la estrella con pasión y la ciudad a cuestas. Tesis de Maestría, ENAH, México.
- GARCÍA GARRIDO, S. "Conceptos de identidad e imagen corporativa en el ámbito institucional", en revista Convergencias, núm. 5, 2010.
- GARCÍA GARRIDO, S. "Diseño como materialización de la identidad", en i+Diseño, vol. 3, Málaga 2010.
- GARCÍA GARRIDO, S. Elogio de la Lengua Española y las Artes del Libro. Tipometrías, Diseño, Málaga 2014.
- GARCÍA GARRIDO, S. Identidad del Diseño de la Cultura Clásica Contemporánea ante el humanismo en la era de las redes interpersonales [Discurso del miembro electo Dr. D. Sebastián García Garrido leído en el Acto de su Recepción Pública], Sociedad Erasmiana de Málaga, 2014.
- GARCÍA GARRIDO, S. Identidad del Diseño de la Cultura Clásica Contemporánea ante el humanismo en la era de las redes interpersonales [Discurso del miembro electo Dr. D. Sebastián García Garrido leído en el Acto de su Recepción Pública], Sociedad Erasmiana de Málaga 2014.
- García López, Raúl. (Marzo 8, 2016). Evolución y tendencias del turismo cultural.
- Groisman J. (2007), La Comunicación Gráfica Pública Marginal. Documentación y análisis de Graffitis, Stencils y Afiches en la Ciudad de Mendoza. (2007).
- Gurría, M. (2004). Introducción al Turismo. Editorial Trillas. México.
- Gurría, M. (2004). Introducción al Turismo. Editorial Trillas. México.
- Gurría, M. (2004). Introducción al Turismo. Editorial Trillas. México.

- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
- Inventario de Atractivos turísticos del Canto Pìllaro
- Jakobson, R. (1992), Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal, México: FCE.
- Kuper, A. (2009). Culture: The anthropologists' account. Harvard University Press.
- La Organización Mundial del Turismo (1994)
- La patrimonialización de la fiesta de la diablada pillareña. Una mirada antropológica. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Antropología, UNIVERSIDAD DE CUENCA Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. (2019).
- Landy G. Carmen (2019).
- Lara, L. (2001). Píllaro de ayer y hoy. 1, 55-57. Riobamba, Ecuador: Freire.
- Lara, L. (2010). 2, 67-94. Riobamba, Ecuador: Freire.
- Lara, L. (2015). Por siempre Píllaro viejo. 1, 45-78. Ambato, Ecuador: Grafitex.
- LEGISLACIÓN TURISTICA (2004) pág.108 – 109
- López, D. (2007). Umberto Eco: Sobre Semiotica y Pragmatismo. Revista observaciones Filosóficas N°4.
- Lotman, Iuri M y Escuela de Tartu (1979), Semiótica de la cultura, Madrid, Cátedra.
- Lotman, Iuri M. (1993) “Consideraciones sobre la tipología de las culturas”, Eutopías, 2ª época, vol. 11.
- LOTMAN, Iuri M. (1995) Acerca de la semiosfera, Valencia, Episteme.
- Lotman, Iuri M. (1996). La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Frónesis, Cátedra, Universitat de València.
- Lotman, Iuri M.(2011) “La moda es siempre semiótica”, Revista de Occidente nº 366. Lozano, Jorge (1995) “La semiosfera y la teoría de la cultura”, Revista de Occidente nº 170-171.
- Lotman, Iuri M., (1998). La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Frónesis Cátedra, Universitat de València,

- Lotman, Iuri M., (1999). Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Gedisa.
- Lotman, Iuri M., (2000). La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Frónesis, Cátedra, Universitat de València.
- Lotman, Y. (1996), Cultura y Explosión, España: Gedisa.
- Lotman, Y. (1998), "El fenómeno de la Cultura" y "Algunas ideas sobre la tipología de la Cultura", ambos en La Semiósfera, vol. II, España: Cátedra.
- Lotman, Y. y B. A., Uspenski (2000), "Sobre el mecanismo semiótico de la cultura" y "Sobre la dinámica de la Cultura", ambos en La Semiósfera, vol. III, España: Cátedra. Lozano, J. (1995), "La semiósfera y la teoría de la cultura", en Revista de Occidente, núm. 145, México.
- Lozano, Jorge. (1999) Prólogo en Juri Mijáilovich Lotman, Cultura y explosión, Barcelona, Gedisa.
- Lozano, Jorge. (2011) "Fortuny: el pliegue y el laberinto", Revista de Occidente, nº 366.
- Maritza Montero: Ideología, alienación e identidad nacional. Una aproximación psicosocial al ser venezolano. Ediciones de la Biblioteca, Caracas, Venezuela 1984.
- Matute y Asanza. (2006). Aspectos sociopsicológicos del turismo. Consultado el 14 de noviembre del 2006, en http://www. eumed.net/libros/2006c/209/index.htm
- Matute y Asanza. (2006). Aspectos sociopsicológicos del turismo. Consultado el 14 de noviembre del 2006, en http://www. eumed.net/libros/2006c/209/index.htm
- Millán, Antonio. El Signo lingüístico. Ed. Trillas. México, 1991
- Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera, 7, 69–84. Disponible en: http://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf.
- Molina, S. (2004). Turismo y Ecología. Editorial Trillas, Serie Turismo Trillas. México.
- Montero M. Ideología, alienación e identidad nacional. Una aproximación psicosocial al ser venezolano. Ediciones de la Biblioteca, Caracas, Venezuela 1984.

- Morris Halle. (1981) Semiótica, historia y cultura, Barcelona, Ariel. (1996) El testamento de Lotman, Valencia, Episteme.
- Morris, Charles. 1985. Fundamentos de la teoría de los signos. Paídos, Barcelona-Buenos Aires-México, 112 pp.
- MUNARI, B. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual. Gustavo Gili, Barcelona 2016, p. 66.
- MUNARI, B. en Arte ¿? Diseño, Gustavo Gili, Barcelona 2003.
- Murillo Sandoval, Sandra L.; Valle Canales, Berna L. (2015) "El signo y sus aproximaciones teóricas en el desarrollo de la ciencia de la semiótica" Razón y Palabra, núm. 91, septiembre-noviembre, 2015 Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador.
- Martín, M. J. (1984). La tipología en arquitectura. (Tesis doctoral), Universidad de las Palmas Gran Canaria.
- Natrural. París: UNESCO.
- Navarro, J. (2007). Fundamentos de Diseño. España: Unversitat Jaume I. 2007.
- Nicole Everaert-Desmedt (2004), "Peirce's Semiotics", in Louis Hébert (dir.), Signo (online), Rimouski (Québec), http://www.signosemio.com/peirce/ semiotics.asp.
- Niquinga Acosta Vanessa (2012), Elementos teatrales de las máscaras del diablo y de la guaricha de las Diabladas de Pillaro, Tesis de grado en Licenciatura de teatro, Universidad Central del Ecuador, Quito Ecuador.
- Ochaeta F. (2004). los Fundamentos del Diseño Aplicados a la Arquitectura. Tesis de grado, Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, 2004.
- Orduño, M. (1966). Introducción al Estudio del Turismo. Textos Universitarios. México
- Peirce, Ch. (1983) La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.
- Peirce, Sanders Charles. 1894. ¿Qué es un signo? In Obra filosófica reunida, Tomo II, 1893-1913 (2012). FCE, México, 53-60 pp.

- Peirce, Sanders Charles. 1906. Pragmatism in retrospect: a last formulation. in Philosophical writings of Peirce (1945). Dover Publications, New York, 296-289 pp. Peirce, Sanders Charles. 1897. Logic as semiotic in Philosophical writings of Peirce (1945). Dover Publications, New York, 98-119 pp.
- Pérez Castillo, Juan G. (1998), "La aplicación de Modelos de Comunicación en las Organizaciones", en Dávila, Anbela, El poder de la comunicación en las organizaciones, México: Universidad Iberoamericana.
- Pierre Guiraud. La Semántica. Fondo de cultura económica, México, 1994.
- pluralismo. Madrid: UNESCO.
- Preciado, A. (2008) Plan nacional de cultura del Ecuador, un camino hacia la revolución ciudadana desde la cultura. Quito: Cepal
- Ramírez, R. (1988). Venezuela, Conciencia, Turismo y Desarrollo. Editorial AlfaOmega. Caracas.
- Ramírez, R. (2006). Clasificación del Turismo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en http://www.venezuelatuya.com/ articulos/turismo0012.htm.
- Ramírez, R. (2006). Definición del Turismo. Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en
- Ramírez, R. (2006). Ecoturismo. Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en http://
- Ramírez, R. (2006ª). Turismo Religioso. Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en
- Ramírez, R. (2006b). Turismo de Salud. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en http://www.venezuelatuya.com/articulos/ turismo0107.htm Consultado el 03/11/06.
- Ramírez, R. (2006c). Turismo Vacacional. Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en
- Ramírez, R. (2006f). Turismo Estudiantil. Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo. Consultado el 03 de noviembre del 2006 en
- Ransdell, J (1977) Some leading ideas of Peirce´s Semiotic. Semiotica 19-3/4, 157- 178.

- Requena y Muñoz. (2006). Turismo e Internet. Factores de desarrollo en países subdesarrollados. Revista Actualidad Contable Año 9 Nº 12, Enero-Junio 2006. Mérida. Venezuela. (118-131).
- Requena y Muñoz. (2006). Turismo e Internet. Factores de desarrollo en países subdesarrollados. Revista Actualidad Contable Año 9 Nº 12, Enero-Junio 2006. Mérida. Venezuela. (118-131).
- Requena y Muñoz. (2006). Turismo e Internet. Factores de desarrollo en países subdesarrollados. Revista Actualidad Contable Año 9 Nº 12, Enero-Junio 2006. Mérida. Venezuela. (118-131).
- Rossi, I., O'Higgins E. (1981) Teorías de la cultura y métodos antropológicos. Barcelona: Angarama.
- Rossi, A. (1971) (1966). La arquitectura de la ciudad. Barcelona: G. Gilli.
- Rossi, A. (1977 [1975]). Tipología, manualística y arquitectura. En Para una arquitectura de tendencia. Barcelona: G. Gili.
- San Martín, P. (2011) Telares de la memoria: un dispositivo hipermedial dinámico para la construcción participativa del patrimonio cultural intangible. Quito: Norma.
- Sánchez, Carlos (2017). Los 5 pasos del turismo experiencial. LID Empresa Editorial.
- Santaella, L. (2001), ¿Por qué la Semiótica de Peirce es también una teoría de la Comunicación? Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 17, febrero, 2001 Universidad Nacional de Jujuy Jujuy, Argentina.
- Santaella-Braga, L (1996) Semiotics in times of maturity. Semiotica 108-1/2, 129-155.
- Santana Talavera, Agustín. (2003). Turismo cultural, culturas turísticas. España. Horizontes antropológicos. Recuperado de
- Santana Talavera, Agustín. (2003). Turismo cultural, culturas turísticas. España. Horizontes antropológicos. Recuperado de

- Sarmiento D. (2008), La Diablada de Píllaro Análisis y Descripción de la Festividad, Trabajo de fin de carrera para la obtención del Título de Técnico en Guía Nacional de Turismo, Tecnológico de Turismo y Hotelería Internacional. 2008.
- Saussure, Ferdinand. 1945. Curso de lingüística general. Losada, Buenos Aires, 260 pp.
- Sectur/Cestur. (2003). El turismo cultural en México. México, D.F. Diseño y producción: Spacio. Recuperado de
- Segre, Cesare (1984) "Culture et texte dans la pensée de Juri M. Lotman", en Morris Halle (ed.), Semiosis, The University of Michigan.
- Sen Amartya. La cultura como base del desarrollo contemporáneo.
- Sometband, Moisés (1999), En tre el orden y el caos: la complejidad, México: FCE.
- Stringer, Lewis (1994). Tourism and Costa Rica, Vanguard or Old Guard? Universidad of Colorado. Internacional /Nacional Voluntary Service Training. Julio.
- UNESCO, Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales, octubre 2005; Conferencia intergubernamental sobre políticas culturales para el desarrollo, 1998; Convención de la Haya, 1954.
- UNESCO. (1954). Convneción pra la protección y pormoción de los bienes culturals en caso de conflicto armado. La Haya: UNESCO.
- UNESCO. (1972). Convención sobre la protección del Patrimonio Mundial, Cultural y
- UNESCO. (2001). Informe Mundial sobre la Cultura 2000-2001. Diversidad, conflicto y
- UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.
- UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.

- Vasco V. (2013). Los Principales Atractivos Turísticos del Cantón Píllaro y su Incidencia en la Cultura Turística de los Niños de la Escuela Antonio José Holguín del barrio Tunguipamba. Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Turismo y Hotelería. 2013.
- Vergara, E./ Garrido./ Undurraga. "La gráfica como artefacto cultural. Una aproximación semiótica al cartel social en Chile" en Arte, individuo y Sociedad, núm. 26 (2), Madrid 2014, pp. 271- 285.
- Vidal, M. (2004). Tierra de Gracia y Buenos Negocios. Debates IESA, Vol. XI, Ed. Aniversario, 47-63.
- Williams, R.(1980), Marxismo y literatura, Editorial Península, Homo sociologicus N°.21, Barcelona, España.
- Wong, W. (2007). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili S.A.
- Yirda A. (Última edición:26 de julio del 2020). Definición de Diseño. Recuperado de: //conceptodefinicion.de/diseno/.
- Zecchetto, V. (2002). La danza de los signos: Nociones de semiótica general (1a. Edición ed.). Quito, Pichincha, Ecuador: Ediciones Abya-Yala.

ANEXOS



Imagen Entrevista Licenciado Luis Lara, Historiador



Imagen Entrevista Ing. Diana Mesías, Directora Departamento de Cultura GADMA. Píllaro



Bailarines en los repasos de parejas de línea.



Repasos de las parejas de línea.



Músicos que acompañan en los repasos para los participantes en la Diablada Pillareña.



Careta elaboradas a base de cachos de alambre y papel.



Una de las primeras caretas elaborada a base de tela, papel y alambre. Modelo clásico.



Careta clásico – contemporánea elaborada con cornamenta natural.



Modelo clásico con cachos de venado (Ahora en peligro de extinción)



Modelo contemporáneo, elaborado con orejas de vaca y cornamenta natural.



Careta contemporánea pura, rompe con los esquemas originales de las máscaras clásicas.

Guía de lineamientos básicos para la aplicación de elementos morfológicos, contextuales y simbólicos de la Indumentaria del Diablo Pillareño en espacios turísticos.

GUÍA DE LINEAMIENTOS BÁSICOS PARA LA APLICACIÓN DE ELEMENTOS MORFOLÓGICOS, CONTEXTUALES Y SIMBÓLICOS DE LA INDUMENTARIA DEL DIABLO PILLAREÑO EN ESPACIOS TURÍSTICOS

Nataly Paucar Enríquez

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño y Arquitectura
Carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos
Av. los Chasquis y Río Cutuchi, Sector Huachi Chico

Decano
Mg. Diego Cabrera
Tutor
Ing, Galo Viteri
Revisores
PhD. Jorge Santamaría
PhD. Ana López
Autora
Nataly Paucar Enríquez
Diseño y Diagramación
Nataly Paucar Enríquez

CONTENIDO

PRIMERA PARTE: Aspectos Generales de la Guía

Introducción
Objetivo

SEGUNDA PARTE: Definiciones Generales

Semiótica según Luri Lotman
Caracter dinámico de la Cultura
Acciones Metaculturales
Cultura Popular
Diablada Pillareña
Historia y Evolución
Personajes
Vestimenta
Diseño con Identidad
Características y Componentes

TERCERA PARTE: Análisis Semiótico

Análisis de Indumentaria
Análisis de Forma
Análisis de Color
Análisis de Textura

CUARTA PARTE:

Propuesta de diseño con la aplicación obtenida en la investigación realizada

CONTENIDO



PRIMERA PARTE

Introducción

Objetivo

ASPECTOS GENERALES



Imagen de El Heraldo.com

INTRODUCCIÓN

La presente guía es el resultado de una investigación y análisis sobre la indumentaria del diablo pillareño, del cual se ha podido obtener resultados que sirven como recursos en el proceso de conceptualización del espacio interior, se podrá observar el análisis a partir de la forma, color y estudio semiótico.

Se podrá entender de mejor manera el uso práctico y simbólico del estudio en la aplicación real dentro de un espacio, se presenta parámetros con la finalidad de que estos puedan ser utilizados en el diseño interior creando ambientes que configuren el valor cultural e identitario de un pueblo.

OBJETIVO

El objetivo que tiene esta guía es la de proponer lineamientos básicos para la aplicación de elementos morfológicos, contextuales y simbólicos de la Indumentaria del Diablo Pillareño que puedan ser utilizados y aplicados en el diseño de espacios turísticos.

Con esto se busca crear áreas que tengan identidad cultural y valor propio dentro del diseño, manteniendo los parámetros necesarios para brindar confort, comodidad y seguridad a sus habitantes.





SEGUNDA PARTE

Semiótica según Luri Lotman
Caracter dinámico de la Cultura
Acciones Metaculturales
Cultura
Diablada Pillareña
Historia y Evolución
Personajes, Características y Vestimenta
Diseño con Identidad
Características y Componentes
Identidad
Características y Componentes

DEFINICIONES GENERALES



Semiótica según Luri Lotman

La semiótica de Lotman se basa en la articulación de tres grandes perspectivas teóricas que dan un carácter dinámico al concepto de sentido y por consiguiente, al de su manifestación formalizada.

El concepto lotmaniano nos expone a una paradoja: Toda cultura revierte el carácter “a – cultural” del mundo de vida donde se inserta el hombre al encerrarlo en un ámbito de sentido. De acuerdo con la concepción precedente y, para alejarnos del problema que supone la antinomia: “cultura – no cultura”, se podría acotar que la última arista implica, simplemente, a un marco, contexto o ámbito de la realidad que no ha sido semiotizado o incorporado a un esquema de sentido producido por agentes competentes.

La cultura es, por consiguiente, la determinación del contexto de interacción con base en la manera en la que lo entendemos, pero, también, de las formas en las que nos relacionamos unos con otros.

La cultura puede ser vista en múltiples dimensiones desde diferentes niveles de relación. Así, el espacio de intersección entre individuos, procesos, estructuras y límites se vuelve el espacio natural para la comunicación, a partir de la cual es posible la conformación de una organización y, por lo tanto, de cualquier sistema cultural.

No resulta difícil, en dicha concepción por oposiciones, identificar los principios “sistémico” e “informativo” en torno a la distinción que genera una identificación de marcos referenciales que hablan de “cultura”: el espacio semiotizado y el espacio no semiotizado se presentan como distinciones que parten de un receptor apto o capaz.

Para Lotman la cultura es algo más acotado que “el estudio de ese todo que rodea al hombre”, se trata del producto de un trabajo de distinción permanente que conforma sus propias fronteras a partir del sentido compartido o el acuerdo comunicativo.




Imagen Go Ecuador

Carácter dinámico de la Cultura

Una posibilidad importante que abre la perspectiva de Lotman sobre la cultura es la de poder alejarse de la idea de un sistema cerrado en sí mismo. Para él la cultura no puede estudiarse a partir del abordaje segmentado y exclusivo de manifestaciones invariables o formas simbólicas rígidas como:

Mito: Con carácter oficial y muchas veces, anquilosado por la propia tradición que lo detenta.

Rito: Institucionalizados e inalterables; garantías de permanencia y de sostenimiento del status en las manifestaciones comunitarias.

Formaciones Metaculturales

Definiendo la cultura como un mecanismo sígnico complejamente organizado que asegura la existencia de un grupo de personas en tanto que persona única, colectiva, poseedora de intelecto, memoria, conducta, cosmovisión común, pueden reconocerse tres formaciones de tipo metacultural que la constituyen:

Mitológico: lenguaje de lo arcaico, lo que no cambia en el tiempo.

Artístico: lenguaje que mira a la cultura y la modifica, semiotiza, permanentemente.

Científico: lenguaje que determina lo que es verdadero para una cultura en una época.



Imagen de La Hora



Imagen de La Hora

Desde su perspectiva o enfoque, la semiótica de Lotman, proyectada a la luz de la interacción de sistemas de sentido y de su emplazamiento a través de la comunicación, permite dar a la cultura y a cada una de sus manifestaciones un carácter dinámico, donde las formas simbólicas interactúan y se condicionan.

Es decir, son causadas, pero a la vez causantes de su propio carácter incompleto.

De lo anterior mismo puede decirse que las formas simbólicas podrían ser susceptibles de identificarse y alterarse en su esencia de acuerdo con múltiples niveles de espacio y tiempo.

Cultura

La cultura está compuesta por símbolos. Precisamente, la capacidad del ser humano para simbolizar lo ha convertido en un animal superior y le ha permitido agrandar su cultura incesantemente.

Los gestos, las palabras, las actitudes, etc. son simbólicos. El significado de los símbolos depende de cada cultura, esto es, del consenso existente en cada cultura respecto a los significados. Lo que hacen los miembros de una sociedad es descodificar constantemente los signos que perciben, a fin de dotar a los mismos de significados.

Ciertamente que hay símbolos universales que nos permiten alcanzar niveles mínimos de comunicación, pero no es menos cierto que cada cultura, en general, posee sus propios símbolos.





En ocasiones, idénticos símbolos tienen significados diferentes, incluso en la misma cultura, dependiendo de la interpretación que hacen las personas de acuerdo con la edad, el sexo, la clase social,la etnia,la religión, entre otros. También es frecuente que los grupos sociales intenten apoderarse de los símbolos y, como consecuencia, un símbolo determinado pasa, progresivamente, a tener un significado del que antes no estaba dotado.

Entenderemos a la cultura como sistema, memoria y comunicación, las variadas dimensiones constitutivas de su sistematicidad y los diferentes sistemas de comunicación intra e intercultural serán, pues, dos de los pilares a partir de los cuales se establece una tipología de la cultura. Otra de las dimensiones fundamentales del pensamiento lotmaniano, a fin de que cada acontecimiento histórico encuentre su lugar como una determinada célula dentro

del sistema, ha de ser concebido ante todo como existente, esto necesario que sea identificado con un determinado elemento de la lengua del mecanismo memorizante.

Más tarde ha de ser valorado en relación con todos los nexos jerárquicos de esta lengua, ello quiere decir que quedará registrado como un elemento del texto de la memoria, un elemento de la cultura.

La Semiótica de la Cultura es una disciplina que comprende tanto a la semiótica como a la antropología cultural. A partir de este tipo de análisis puede arribarse a lo que se denomina una caracterización de tipologías de las culturas, a partir de reglas, códigos, que separan cultura de naturaleza, según el aporte de Lèvi Strauss.



Imagen de El Heraldo.com


Imagen de El Heraldo.com

La cultura es una lengua, ya que:
1) Es un sistema de comunicación,
2) Que utiliza signos organizados de manera determinada.

A la hora de caracterizar los rasgos semióticos de una cultura, ésta viene definida por una determinada relación con el signo. Esta actitud con respecto al signo, base de todo pensamiento culturológico lotmaniano, encuentra sin duda contactos con la episteme de Foucault. Cuando Foucault dice que “la relación con los otros textos tiene la misma naturaleza que la relación con las cosas; aquí como allí lo que importan son los signos” está suscribiendo absolutamente a la semiótica de la cultura. El signo en el discurso lotmaniano, situado siempre en el seno de una colectividad donde se intercambia información, es el equivalente material de los objetos, de los fenómenos, de los conceptos que expresa.

De ahí se deduce la característica esencial del signo: su capacidad de ejercer una función de re-emplazamiento (Jakobson,1970).

En este sentido la palabra reemplaza a la cosa, objeto, o concepto, para que un fenómeno cualquiera pueda convertirse en signo, es decir, portador de un determinado significado, debe formar parte de un sistema, pudiendo así establecer relación con un no signo, o con otro signo. El signo aparece entonces como una unidad cultural entera, no como una relación (según Saussure) significante-significado. Y la cultura interviene y se caracteriza como un sistema de signos organizados de un determinado modo. (J. Lozano: 1979).

Entenderemos a la cultura entonces, como "información no hereditaria, que recogen, conservan y transmiten las sociedades humanas" o bien como "memoria no hereditaria expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones"



Imagen Mi lente información



Imagen Danilo Velasco

Diablada Pillareña

La Diablada Pillareña es una tradición que identifica al cantón, Santiago de Píllaro, declarada Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador el 29 de diciembre del año 2008; se origina en los sectores rurales y su testimonio se ha transmitido de generación en generación.

El diablo es un símbolo de rebeldía, los indígenas se ampararon en el mismo para no ser esclavos de la dominación; por tal razón este personaje es el fiel reflejo del concepto de libertad. La Diablada de Píllaro es una celebración popular que ha crecido en la última década, según cuenta la historia, en épocas coloniales los indígenas se disfrazaban de diablos en repudio a las prédicas sacerdotales y al maltrato físico, psicológico, económico y moral que recibían de los españoles. La conquista siempre fue un instrumento de expansión de las civilizaciones cuando progresan en el territorio nacional se escriben muchas historias a través del tejido social de nuestros pueblos.

Historia y Evolución

La Diablada Pillareña es una manifestación cultural pagana que no busca rendir culto al personaje principal de la “Diablada”, pero que durante la fiesta es indispensable visualizar el traje que vuelve al cantón de color rojo, por los seis primeros días del año, sin ninguna duda que el diseño de la vestimenta es lo que más llama la atención y es motivo para que mucha gente busque participar bailando aunque sea de otro lugar, pero ser parte ya es un logro, el folklor social contribuye en todo los ámbitos dela sociedad (Lara, 2001.p.57).

En muchas sociedades hay fiestas que se celebran en determinadas fechas del año para conmemorar sucesos que ocurrieron en el pasado y que para muchos pueblos se consideran importantes, por lo que recurren a celebraciones para mantenerlas vivas ya sea a través del recuerdo.



Imagen de El Heraldo.com



Imagen de El Heraldo.com

En el sector rural siempre hay el predominio de lo religioso sobre lo cívico, especialmente en el pasado, la mayoría de fiestas estaban señaladas por el calendario litúrgico, en donde se planificaban los acontecimientos, las fiestas o conmemoraciones.

Píllaro, ciudad, caracterizada por grandes levantamientos indígenas, ha ocasionado que toda su información histórica haya desaparecido.

La Diablada Pillareña tienen su origen a partir del año de 1930, donde los barrios que componen el cantón Píllaro, tenían un número que se observaba en las fiestas tradicionales, este número se llamaba disfrazados en los cuelas se vestían de algunos personajes utilizando elementos del medio como pieles de animales silvestres, caras de venado, dantas y osos, los cuales retiraban el hueso para colocar la cara y danzar (Lara, 2015. p.45).

En el levantamiento efectuado en 1898, donde los indígenas se lanzaron sobre la ciudad, atracando las tiendas que vendían comestibles y ropa. Saquearon también el Municipio y en la Plaza San Juan iniciaron una hoguera y en ella arrojaron todos los documentos antiguos y de esa época que poseía el Cabildo, la Jefatura Política, las Comisarias, Juzgados, etc., valiosos documentos fueron reducidos a cenizas, perdiéndose así la historia de Píllaro.

Esta es la razón, por lo que no se tiene un documento que de fe desde cuando inició la fiesta de los diablos. Varios investigadores, han tratado de encontrar el verdadero origen de la fiesta, en la que dan muchas interpretaciones dependiendo de las personas y del sitio en que se haya realizado la investigación.

Entre dichas indagaciones tenemos “la pelea entre dos caseríos, los de Marcos Espinel acudían a cortejar a las mujeres de Tunguipamba,


Imagen de Primicias.ec



Imagen de Primicias.ec

los padres y hermanos de estas mujeres al enterarse de tal afrenta querían dar un escarmiento a los enamoradizos; no encontraron mejor manera y aprovechando la oscuridad se disfrazaron con máscaras, semejando a un diablo". (Rosero,2010).

Otra indica que, "a finales de la década de los cuarenta, antes del terremoto del 5 de agosto de 1949, en fiesta de inocentes salía la legión, que se encontraba representaba por lo más ingenioso que la mente humana podía desarrollar.

Teníamos al Cíclope, al Duende, la Muerte, el Alma, la Caja Ronca, el Dos Caras, la Loca Viuda, el Uñaguille y el Diablo. Muchos afirman que éste último personaje fue tomado para dar origen a los Diablos de Píllaro". (Haro, 2009).

“Al inicio del nuevo año, que coincide con la fiesta de los inocentes, la gente de Píllaro creen que el cielo se abre y realizan un rito donde llegan al límite de su comprensión, de su poder de resistencia y mentalidad. Piensan que ésta práctica les da fuerza y poderes sobrenaturales; se disfrazan y llevan una máscara semejando al ser que más temen, danzan para mofarse, pensando con esto tener el control sobre el maligno”. (Chasi, 2010).

En la Fiesta de los Inocentes que se celebra del 28 de diciembre al 6 de enero de cada año, la gente de los caseríos y comunidades, formaba una comparsa y al son de una banda de pueblo danzaban por las principales calles del cantón, acompañados por las Guarichas, Capariches y un Diablo, el mismo que estaba encargado de abrir paso con su acial para que desfile tal comitiva. Cabe señalar que el diablo no era el personaje principal en este desfile.



Imagen de Primicias.ec



Imagen Mi lente información

Podemos decir que la Diablada Pillareña es básicamente resultado de la creatividad y sapiencia de su pueblo, es el desarrollo imaginario, astuto y perspicaz que abrió las puertas hacia un espacio de cultura y tradición que con los años se fue fortaleciendo, llegando a ser reconocida a nivel nacional e internacional como una de las manifestaciones representativas del país, en las que se puede apreciar la rebeldía, libertad, empoderamiento elegancia y gallardía mediante el baile y la danza que ejecutan sus personajes

Personajes

Características y Vestimenta

Los personajes que conforman la Diablada Pillareña se los conoce o denomina como partida, son un grupo determinado de personas que pertenecen a un barrio específico, la componen el cabecilla, las parejas de línea, las guarichas, el capariche, la banda de pueblo y los diablos.





Imagen de El Heraldo.com



Parejas de Línea

Participan en el centro de la partida, representan un remedo de las parejas de españoles, que bailaban en las fiestas de disfraces de los inocentes, bailes que se realizaban en el interior de las haciendas.

A las parejas de línea se las considera verdaderos bailarines, conocedores de nuestra música nacional; ellos dan un matiz diferente al desfile, un matiz de fiesta, de elegancia y algarabía, ya que ellos desde el inicio de la fiesta salen con sus parejas al son de la música de la banda de pueblo.

Las parejas de línea tienen un trabajo muy importante que es el de alegrar a la gente. Las líneas deben dominar siete estilos musicales entre los que se encuentran: Pasacalle, Sanjuanito, Tonadas, Albazos, Paseito, Aires Típicos y Cumbias.

Vestimenta



Pañuelo doble que cubre la cabeza y parte del rostro

Máscara de malla

Guantes Blancos

Pañuelo Blanco

Vestido plisado de colores llamativos

Medias Nylon

Zapatos negros de tacón bajo

Sombrero elaborado de manera artesanal en cartón y forrado en papel celofán

Máscara de malla

Cabeza cubierta de un pañuelo

Pañuelo de seda que cubre la espalda

Guantes Blancos

Pañuelo Blanco

Camisa Blanca

Pantalón negro adornado

Zapatos negros

Guarichas

Este personaje encarna a la mujer de la “vida alegre” la mujer alegre pero libre, ella baila, goza y disfruta al lado de los espectadores y los bailarines, representa a una mujer muy libertina quien lleva un niño en brazos que a lo mejor una persona abandono y ella lo recogió y se hizo cargo de él, y en una manera de divertirse dentro de la fiesta es ir buscando entre los espectadores al padre del niño, suele llevar una botella de licor que va repartiendo entre los espectadores, principalmente busca a los hombres a quienes enseña el niño que lleva en brazos afirmando que es el padre.

Bailan indistintamente entre los demás integrantes de la partida, saltando y gritando, es el personaje que más contacto tienen con los espectadores, se puede decir que es el personaje extrovertido de la partida.



Vestimenta



Sombrero decorado con cintas que cuelgan de los lados

Pañuelo de seda

Shigra

En una mano lleva un acial

Zapatillas negras de lona

Muñeco

Careta de alambre

Pañuelo de seda sobre los hombros

Camisón largo decorado con vistozos lazos y cintas de varios colores

Medias color piel



Capariche

El capariche es un personaje muy importante de la ciudad, su trabajo lo realizaba a altas horas de la madrugada tipo tres y cuatro de la mañana, el capariche era un indígena o cholo quien se dedicaba a barrer las calles y los parques acompañados de su tradicional escoba de retama.

La función del capariche en la diablada es ir bailando junto a su escoba, barriendo los pies de los espectadores, se abre paso entre la multitud ayudado de su tradicional escoba elaborada de plantas silvestres, ortiga y flores.

Vestimenta



Careta de alambre

Poncho doblado

Una faja en la cintura

Pantalón blanco o negro

Zapatillas o zapatos negros o blancos

Sombrero

Pañuelo de seda

Guantes blancos

Camisa blanca

Escoba elaborada con ortigas o espinos



Diablo

Personaje principal de la fiesta, tiene tres componentes como tres formas de ser y de manifestar el ánimo de sus habitantes: la careta, la vestimenta y el baile frenético, que es muy característico, pues lo hace en las puntas de los pies, y con la parte superior del cuerpo realiza movimientos ondulantes.

Los diablos emiten un sonido de ultratumba, manifiestan las palabras quichuas: achachay, arraray y atatay, que sorprenden al público mientras avanzan en su recorrido, cuando la banda termina de interpretar una pieza musical el diablo salta y grita banda, banda, para que el recorrido continúe.

Suele llevar en sus manos un fuete o aciel acompañado de un peluche, animales disecados o un ají, el mismo que utilizan durante el recorrido para atemorizar a los descuidados y despistados que se encuentran en los espectadores que se reúnen en el centro del cantón para ver su paso.

Vestimenta



Careta o máscara

Pañuelo de seda

Acial o Fuete

Pantalón corto

Zapatillas negras de lona

Cononilla de vistosos colores o pelucas realizadas con piel de animales

Blusa roja

Guantes negros

Medias color piel

Diseño con Identidad

El diseño muestra, a través de sus creaciones, las connotaciones culturales externas a las que la propia identidad ha estado abierta. A través del diseño se expresan ideas y pensamientos, donde se crea un encuentro y amalgamiento de las distintas culturas, y es en donde sus diseños expresan su identidad.

Todo diseño es comunicación, porque interfiere en las percepciones humanas, el diseño no está fuera de la persona, vive en él, y el artista lo transmite. Cada receptor, y cada cual, lo recepta a su manera.

El diseño con identidad está ligado con el sistema antropológico, cultural y simbólico, en el que se plasma las características relevantes de un grupo, sector, grupo étnico, entre otros.



Imagen de Primicias.ec



Imagen de Primicias.ec

Al unirse el diseño con la identidad cultural de un grupo se crea una fusión magnifica que permite expresar dentro de un espacio arquitectónico e interior la riqueza de mismo.

Cada uno de sus elementos forman parte de un espacio que lo hace único, pues en él se plasma el valor de cada grupo haciendo un todo dentro del diseño de un ambiente, se busca mantener las raíces de cada sujeto de estudio, consolidando su aporte dentro del diseño, es decir, tenemos la fusión de la cultura e identidad de un pueblo junto con el diseño interior de un espacio, lo que hace posible que nos traslademos hacia sus lugares de origen, el diseño interior hace posible conocer y reconocer el espacio que se crea plasmando en él la riqueza cultural de los diversos pueblos que se decide proyectar al espectador.

Características y Componentes

El diseño Identitario consta de procesos divididos en tres filtros a través de los cuales deberá pasar el mensaje para ser definido; entre ellos tenemos:

Carácter sensorial. - Por ejemplo, un daltónico no percibe determinados colores y, por tanto, los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se ven, en su caso, alterados o anulados.

Operativo o dependiente de las características fisiopsicológicas del receptor. -Por ejemplo, está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un adulto.





Imagen de El Heraldo.com

Cultural. - dejará pasar solo aquellos mensajes que el recetor reconoce; es decir, aquellos que forman parte de su universo cultural. Por ejemplo, muchos occidentales no reconocen la música oriental como tal porque no se corresponde con sus normas culturales.

Es la identidad lo que nos diferencia del resto y hace que nuestra personalidad quede plasmada en cualquier soporte. Es esa materialización del diseño donde se reflejan las características de la identidad, más allá del concepto de belleza que pueda llevar la actividad plástica.

La belleza no puede definirse, ya que existen cosas bellas y cosas no bellas, dependiendo del punto de vista de la persona. Actualmente se puede hacer arte con cualquier cosa que se pretenda, y son muchos los modelos estéticos. Es por ello, que la influencia de su origen también influye en la percepción de su belleza y en la interpretación por parte del espectador.

Cada civilización tiene su propia belleza, una idea real de lo que es entendido como bello. La belleza china, la india o la negra, se interpretan diferentes dependiendo del receptor.

Preguntarse la supremacía de una frente a la otra, no es más que una frase relativa que no contesta ni resuelve el problema, más que nada, porque puede parecer más bello o menos bello, pero a nivel personal.

Son las civilizaciones, y los orígenes los que hacen de la belleza propia un carácter en la forma de crear, apoyándose en unas reglas aprendidas con los años.

Estos principios se basan en la herencia cultural y el mestizaje adquirido, entre otros, este cruce cultural es asimilado por los diseñadores, que adquieren otras estéticas, esto es fiel indicativo de una de las características de la identidad.



Imagen de El Heraldo.com



Identidad

El concepto de identidad encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias.

La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio.

La identidad es el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia. Esta colectividad puede estar por lo general localizada geográficamente, pero no de manera necesaria.

Hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que la diferencia de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza, la UNESCO las ha registrado bajo el concepto de “patrimonio cultural inmaterial” (Romero, 2005: 62).

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración. Es la sociedad la que, a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad. La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro.



Imagen Archivos Luis Lara



Imagen Archivos Luis Lara

Características y Componentes

Maritza Montero define la identidad nacional como “el conjunto de significaciones y representaciones relativamente permanentes a través del tiempo que permiten a los miembros de un grupo social, que comparten una historia y un territorio común, así como otros elementos socioculturales, tales como el lenguaje, una religión, costumbres, e instituciones sociales, reconocerse como relacionados los unos con los otros biográficamente”

La valoración de la identidad como un factor de referencia estratégica para la planificación de un modelo de desarrollo comunitario rural integrado se debe, entre otras razones, a los factores principales que la configuran.

Ellos son, entre otros, los siguientes:

El Histórico: es la base de la conformación de la conciencia o memoria histórica que se refuerza en la medida en que cada generación asume la tradición heredada, la conserva, la renueva y la transmite a la siguiente, permitiendo conservar la identidad cultural de la comunidad.

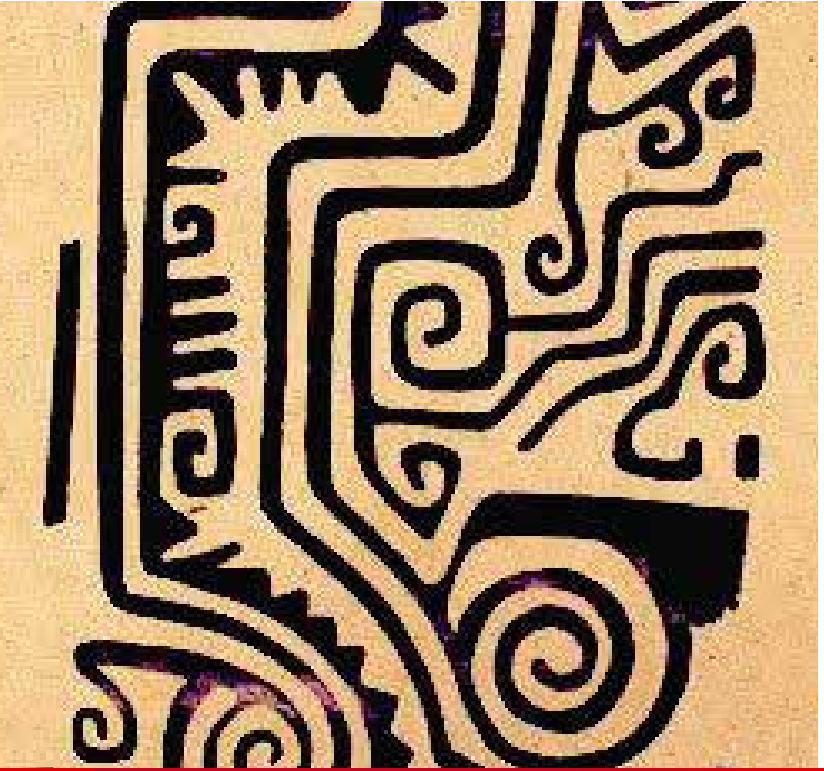
El Lingüístico: si la cultura es diálogo, intercambio de ideas y experiencias, apreciación de otros valores, tradiciones y creencias, la lengua es el factor que garantiza la socialización de esos conocimientos a través de un intercambio cultural entre los miembros de la comunidad, la lengua deviene denominador común para establecer un sistema de relaciones afincadas en una historia, en un espacio y grupo social común.


Imagen Archivos Luis Lara


Imagen Archivos Luis Lara

El Psicológico: supone ciertas permanencias de las estructuras síquicas de los miembros de la comunidad que son el resultado de un proceso de aprendizaje social en el cual desempeña un papel esencial el entorno histórico/cultural.

Los tres factores señalados se desarrollan a nivel de comunidad en una interrelación dialéctica que garantiza entender la identidad cultural como un proceso continuo donde se producen momentos de negación/asimilación, de renovación y enriquecimiento que dan lugar a la consolidación del componente cualitativo de la identidad y a la profundización de un sentimiento de arraigo y pertenencia que es esencial para lograr una participación activa y consciente de los miembros de la comunidad en los procesos de desarrollo.



TERCERA PARTE

Análisis de Indumentaria
Análisis de Forma
Análisis de Color
Análisis de Textura

ANÁLISIS SEMIÓTICO

ANÁLISIS SEMÍOTICO
BLUSA

El color negro se utiliza para combinarlo con el color rojo, simboliza la noche, obscuridad, misterio, elegancia, temor, pero también puede representar lo que está escondido y velado.



La blusa está elaborada con tela espejo de color rojo, que simboliza la fortaleza, determinación, pasión y fuerza de su bailarín, también simboliza el peligro.





El diseño que se emplea en los puños es cuadrado que se relaciona con la fortaleza, estabilidad y confianza



Se encuentra adornada con cintas decolor dorado, que simboliza el poder, la ira, voluntad y riqueza.



Posee varios diseños a la hora de elaborarlos, los elementos que podemos encontrar son figuras geométricas como el triangulo que significa la vitalidad y poder



Las cintas de color dorado con formas onduladas simbolizan movimiento y benevolencia.



El fleco amiarillo dentro del diseño simboliza vitalidad extremadamente alta, representa la creatividad, la verdad, el poder, la precaución.



ANÁLISIS SEMÍOTICO PANTALÓN

El color negro simboliza, la noche, miedo, misterio, temor, elegancia, se lo asocia con el rey del mal, en este caso con el diablo y la muerte.



El elástico es utilizado para amoldar el pantalón al cuerpo de quien lo utiliza, en la prenda sirve para dar seguridad.



La utilización de cintas con formas onduladas simbolizan benevolencia y movimiento. Las formas onduldas se encuentran en la mayor parte del traje, creando un diseño elegante y armonioso





El pantalón es corto hasta las rodillas, está elaborado con tela espejo de color rojo, que simboliza la fortaleza, determinación, pasíon y fuerza pero también simboliza peligro.



La utilización de cintas de colores para adornar la prenda simboliza la riqueza que se esconde en los llanganates, el valor que este tiene, también representa la alegría y algarabía. El entretejido simboliza continuidad, energía y vitalidad.



El diseño varía en la terminación del pantalón, puede utilizarse tela negra para su combinación como vemos en este caso o a su ver se utiliza fleco dorado o amarillo. En este caso la intención es crear un cuadrado que simboliza fortaleza, seguridad, solidez y orden.



ANÁLISIS SEMÍOTICO CORONILLA

El papel celofán de color verde representa la esperanza, juventud y la nueva vida, siendo esta el paso de libertad de los pueblos prisioneros, dispuestos a revelarse ante sus opresores , el valor ecológico y natural de nuestras tierras.



La coronilla es uno de los elementos importantes dentro de la indumentaria del diablo, simboliza el poder y representa al rey del mal, al señor de la noche. Se elabora con cartón prensado papel celofán y pintura.



La utilizacion del papel celofán de color amarillo está ligado a la riqueza espiritual, energía y felicidad, de su gente.

La riqueza natural de los alrededores que conforman el cantón.





El color azul simboliza la inteligencia, astucia y fidelidad del ser humano ante sus orígenes y raíces.



El color rojo es el símbolo de fuego, fuerza y pasión que debe tener la persona que está dispuesta a portar el traje, se relaciona con la revolucion y peligro.



El cartón prensado se lo utiliza para dar forma a la coronilla simboliza la fuerza y durabilidad del ser material el valor que este posee para brindar seguridad.



ANÁLISIS SEMÍOTICO PELUCA

La peluca sintética se encuentra elaborada con paja plástica, es un elemento maleable y por tanto puede ser moldeado para obtener diferentes objetos, en este caso la elaboración de pelucas.



La peluca se encuentra elaborada con cuero de llamingo, es curtida para mantener su pelaje natural. Simboliza el trabajo duro, la responsabilidad, fuerza y perseverancia.







El color rojo simboliza la fuerza, pasión y poder.



La peluca de color blanco simboliza la curiosidad, y la inspiración para soñar.



El color negro se lo relaciona con el mal, la noche, simboliza miedo temor y misterio.



La peluca de color café simboliza la madurez, fortaleza y responsabilidad.



ANÁLISIS SEMÍOTICO ACIAL O FUETE

La manilla se escuentra elaborada con cuero y simboliza la seguridad, poder y empoderamiento.



El fuete está elaborado con pata de venado y entretejido con cuero de vaca o toro, es un símbolo de castigo o suplicio.





El entretejido está elaborado con cuero de vaca o toro que simbolizan la fecundidad para el mundo vegetal, animal y humano; la vida sobre la tierra que nace de su muerte, cumplida con astucia y coraje .



La pata de venado simboliza la energía espiritual, el misterio de la transformación del ser humano, el poder y velocidad. Es considerado como el animal de la fortuna y virtud.



ANÁLISIS SEMÍOTICO GUANTES







Son elaborados con lana de color negro que simboliza misterio, poder, miedo y temor.

Los guantes dentro de la vestimenta simbolizan cuidado, abrigo, protección y sofisticación ante una sociedad que buscaba oprimir y castigar a su gente.





ANÁLISIS SEMÍOTICO CARETA



Tambien están relacionados con la prosperidad, fortuna y libertad, son elementos importantes que resaltan el poder y grandeza de la máscara.



Los cuernos de chivo simbolizan la abundancia victoria y liderazgo.



La aplicación de la cornamenta en la elaboración de las caretas son indispensables, pues con ellas se visualiza la majestuosidad qué representa.





La forma de las orejas varía según el diseño de la careta, posee formas curvas que simbolizan movimiento, dinamismo y creatividad. Las formas triangulares simbolizan crecimineto, poder y vitalidad



Los cachos de mocho simbolozan liderazgo, valentía y orgullo, las cualidades que debe poseer quien esté dispuesto a bailar de Diablo.



La nariz aguileña y pronunciada trata de dar mayor dureza junto a los rasgos complementarios de las caretas, creando una semejanza a las facciones del ser humano, recordándonos que somos un solo ser.

La cornamenta utilizada en la elaboración de la máscaras son de chivo, cabra, mocho y toro. Anteriormente se utilizaba cuernos de venado, hoy en día se los elabora con resinas para crear cornamentas sintéticas con la finalidad de protejer y precautelar la vida de los animales.



Los colmillos son dientes filosos de gran tamaño y fuertes, se los elabora de fibra sintética o a su vez son pulidos en hueso. Simbolizan fuerza, valor y honor, la triada que se debe tener para enfrentar y vencer al miedo

Las primeras caretas fueron elaboradas con cuernos hechos de alambre, forrados de tela y papel para dar el grosor necesario que lo asemeje a la cornamenta original.

ANÁLISIS SEMÍOTICO PAÑUELO





El pañuelo se lo utiliza para cubrir la cabeza antes de colocarse la careta para que esta no lastime el rostro de quien la porta. Se encuentra elaborado con seda, los colores varían



El pañuelo de seda simboliza suavidad y delicadeza, pero también resistencia y fortaleza.





ANÁLISIS SEMÍOTICO MEDIAS COLOR CARNE





Las medias color carne son elaboradas de nylon, estas simbolizan proteccion.



Las medias color carne eran utilizadas por los trabjadores de las fincas y haciendas para cubrirse del frío





ANÁLISIS SEMÍOTICO
ZAPATILLAS NEGRAS DE LONA

Las zapatillas simbolizan dignidad y resistencia a la adversidad, son el Cimiento, apoyo y protección de huestros pies.



Se utiliza pasadores para sujetar la zapatilla y evitas que esta se salga al momento de bailar.





La zapatillas refuerzan la identidad de quienes los utilizan, son una extensión del yo. Se dice que encontrar la horma de tus zapatos, es encontrar a alguien afín a ti.





Está elaborada con lona color negro, una plantilla de caucho que la hace resistente y duradera.



ANÁLISIS DE FORMA

ANÁLISIS DE FORMA CUADRADO



La forma es el aspecto exterior de las cosas, la podemos describir trazando su contorno o dibujando su silueta sobre un plano, así individualizamos la forma y la diferenciamos del fondo, cuando representamos una forma con un solo color hablamos de silueta.

La forma positiva y la negativa bidimensional guardan una estrecha relación con el problema visual que se plantea en la percepción figurafondo: percibimos los elementos separados del fondo, aunque también podemos tener la percepción contraria, percibir el fondo como figura.

El símbolo cuadrado representa la estructura, el equilibrio, la lógica, la ley y el orden. Representa las leyes de la naturaleza que existen en el ámbito físico, y cómo esas leyes nos dan un sentido de previsibilidad y seguridad.

El cuadrado está asociado con el número cuatro y se relaciona con los cuatro elementos del mundo físico: tierra, aire, agua y fuego.
El cuadrado nos dan una idea representativa de estabilidad, fortaleza, confianza y seguridad.

APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

Cada forma representada, representa un sentido figurativo y un sentido interior correspondiente a otro plano, el cual se devela mediante claves semióticas, provenientes de las concepciones culturales, esta figura puede ser utilizada dentro del diseño en diferentes espacios como el diseño de mobiliario, diseño en paredes, techos, ventanas, entre otros, es una forma geométrica para adaptarla dentro de cualquier espacio interior.

Depende de la posición en la que sea adecuada y proyectada ya que si se encuentra en forma de rombo significa prevención, incertidumbre y provisionalidad.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior



ANÁLISIS DE FORMA RECTÁNGULO



Los signos de la iconografía figurativa en el diseño de la indumentria, representan un significado determinado a partir de deducciones lógicas, las cuales se basan principalmente en la analogía, esta mediante la relación hechos o proporciones entre los puntos comunes, permite otorgar una forma y un significado adicional.

Esto quiere decir que cada forma representa un sentido figurativo y un sentido interior correspondiente a otro plano, el cual se devela mediante claves semióticas, provenientes de las concepciones de la composición simbólica de la indumentaria del Diablo Pillareño (Alvarez, 2012).

El significado y representación del rectángulo dentro del diseño nos habla de honestidad, orden y realismo.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La aplicación de esta figura dentro del espacio es muy ampia, sueles ser utilazadas en diseño de mobiliario, paredes, pisos, techos entre otros, en sí la estructuramisma de un espacio est+aconformada en su mayoria de forma rectangular y cuadrada. Esta forma puede ser plasmada dentro de cualquier espacio, brindando armonía en el lugar.

Cada una de sus partes forman un todo, un espacio o plano que puede ser utilizado en el diseño de espacios arquitectónicos.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE FORMA CÍRCULO

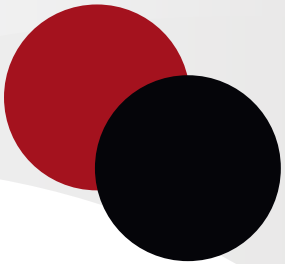


En la composición simbólica, las estructuras iconológicas geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas del diseño. (Milla Euribe, 2004).



Dichas estructuras conforman un código general mediante el cual se ordenan los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma, y que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura de orden, la estructura proporcional y la estructura formal.

El círculo es una de las formas geométricas más flexibles y utilizadas, evoca la perfección, lo infinito puesto que nunca termina.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El círculo también es sinónimo de protección, movimiento y adaptabilidad, en algunos ámbitos también es utilizado para transmitir vida social y creatividad, es utilizado dentro de la indumentaria para crear formas creativas.



La utilización de esta figura dentro del diseño interior es muy flexible, puede ser implementada en diferentes áreas, su estructtura hace posible crear abientes innovadores y creativos que ayuden en la composición del diseño.

ANÁLISIS DE FORMA
LÍNEA CURVA



El aspecto compositivo de la semiótica del diseño en la indumentaria del Diablo Pillareño, se comprende por lo tanto como una forma de lenguaje interior, cuyos valores simbólicos complementan y dan sentido a formas exteriores o evidentes del diseño.

.



La geometría nos ayuda a crear efectos visuales curiosos y trampantojos, modificar virtualmente las proporciones y dimensiones de los espacios, y en general, jugar con la profundidad de campo, el resultado dependerá del trabajo realizado por el profesional a cargo.

El significado y representación de las líneas es de benevolencia, movimiento y amistad.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La utilización y aplicación de líneas curvas dentro del espacio nos permite crear ambientes amigables, llamativos e innovadores creando espacioscon persepción de movimiento y armonía, su aplicación va desde mobiliario hasta espacios completos en áreas totales.

El manejo de estas formas nos permite crear un sin número de ideas que pueden ser implementadas dentro de un espacio.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE FORMA
TRÍANGULO



Las formas geométricas forman parte fundamental en el diseños en general, la materialización de las estructuras gráficas dentro de la composición del diseño de la indumetaria, se construye a través de fundamentos antropológicos cuyas pautas básicas quedan expresadas por estas formas y cualidades espaciales.



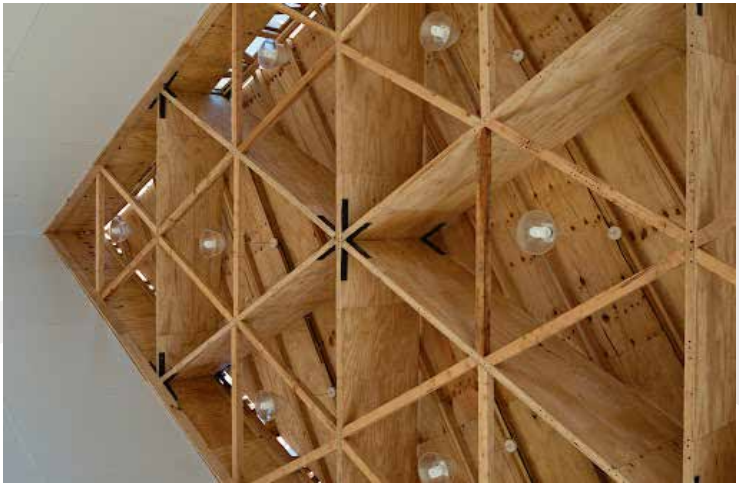
En la búsqueda del equilibrio y la armonía se llegó a las formas de organización rítmica de los trazos geométricos en un estilo proporcional, como una manera de ordenar el espacio mediante relaciones simbólicas.



APLICACIÓN DE FORMA EN EL ESPACIO



Esta figura puede dar un enfoque que ofrece soporte, equilibrio, además dirección por su aspecto visual conduce la mirada puesta en otra cosa, también representa divinidad, vitalidad, crecimiento, poder, justicia, inspiración y energía.



En el diseño, el triángulo extiende su utilidad a la dirección, utilizar el triángulo puede representar cualidades inspiradoras o una forma de trascender como una metáfora, esta destinado a ser utilizado en totas las áreas dentro del diseño de espacios arquitectónicos, ofreciendo diferentes aplicaciones creando ambientes innovadores.



ANÁLISIS DE COLOR

ANÁLISIS DE COLOR AMARILLO



El color es un elemento de importancia fundamental para la vida humana, no sólo tiene un papel estético, si no también un simbolismo muy fuerte, relacionado por ejemplo con el día y a la noche, la luz y la oscuridad, que acompaña el hombre desde siempre. (Fabietti)

Por eso sería natural pensar que todos los hombres, en cualquier lugar del mundo, perciban los colores de la misma forma, pero en realidad cada población percibe los colores de forma diferente. (Fabietti)

El color amarillo utilizado en la composición de la vestimenta representa la riqueza no solo de su gente, sino también la de sus paisajes, de sus alrededores, de su tierra, de la misma manera simboliza la riqueza espiritual,intelecto, energía y felicidad de su pueblo.





APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



El amarillo es uno de los colores primarios, ya que no es el resultado de ninguna mezcla. Es un color claro y luminoso, razón por la cual se le asocia con el sol; de ahí que al mismo tiempo, también se relacione con el conocimiento y la inteligencia; ya que tanto lo primero como lo segundo, a lo largo de la historia se ha representado simbólicamente mediante el astro rey (sol=luz=conocimiento).

Este color puede ser utilizado dentro del diseño de espacios por su alta visibilidad, el amarillo se utiliza mucho para seguridad especialmente en ambientes industriales.

El amarillo pastel es adecuado para realizar la iluminación y mejorar los aspectos pequeños y armonizar con muchos colores, creando un ambiente alegre y amistoso.



ANÁLISIS DE COLOR VERDE



Al proyectar el diseño de un interior, la definición de los acabados de las superficies es la herramienta que genera más impacto en la percepción del espacio diseñado.

El modelo utilizado en la fabricación de pinturas o pigmentos eninterioris-mo es el modelo sustractivo de Newton, este modelo se basa en el círcu-lo cromático desarrollado por el físico Issac Newton en el siglo XVI, cuando observó los efectos de un rayo de luz atravsando un prisma.

Este color resulta de la mezcla del azul con el amarillo. Al igual que este último, es muy variable; ya que una pizca de otro color puede transfor-marlo completamente, asimismo, cambia con facilidad cuando está bajo luz artificial.

El verde está asociado con la naturaleza, la salud y la curación, y el medio ambiente. Crea un sentido de compasión y amistad para todos. Fomenta la generosidad, la bondad y la simpatía.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Este color puede ser utilizado dentro del diseño de espacios por ser un color que en su versión de verde brillante mejora la visión y crea un ambiente refrescante, mientras que los verdes más suaves son más naturales y producen un efecto de calma, acogedor y relajante.

El color verde que se maneja dentro de la indumentaria simboliza la esperanza, el crecimiento, la naturaleza, los bosques, campos y paisajes que tiene nuestro cantón.

Psicológicamente se relaciona con el equilibrio y la armonía de la mente, el cuerpo y las emociones. Ayuda en la toma de decisiones al ayudarnos a ver claramente a todos los lados. Fisiológicamente, equilibra las emociones de las personas, creando una sensación de calma.



ANÁLISIS DE COLOR DORADO



El optar por un color u otro determinará en parte el carácter del diseño que se proponga. El diseño de espacios interiores y el color deben de vivir en armonía para poder conformar un espectáculo visual.



Psicológicamente es visto como el color de la sabiduría interior, la calidad y la riqueza. Se asocia con prestigio, lujo y riqueza material. Además, implica generosidad de tiempo, dinero y espíritu.

Es el color de la victoria, fisiológicamente, puede inducir grandes sentimientos de felicidad.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El dorado en el ámbito del diseño de interiores tiene múltiples aplicaciones, puede ir desde pequeños apliques hasta composiciones completas en revestimientos y pavimentos, crea ambientes lujosos de elegancia y poderío.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

El color dorado dentro de la composición de la vestimenta simboliza la riqueza de nuestro pueblo, el poder, la ira y la voluntad que tiene nuestra gente para luchar y seguir adelante, sin importar cuantas veces ha caído, se ha vuelto a levantar.

ANÁLISIS DE COLOR AZUL



El simbolismo del color en el arte y la antropología se refiere al uso del color como símbolo en diversas culturas. La diferencia fundamental en la interpretación del color, está en la cultura.



“El sistema perceptivo de un pueblo es influenciado por las determinantes culturales porque los colores tienen significados contextuales que cambian dependiendo de la situación y pueden tener connotaciones ulteriores que a veces vienen antes de la definición cromática propiamente dicha”. (Fabietti).

El azul agrega fuerza y unidad, y es terapéutico para la mente y el cuerpo. Así mismo, aporta armonía ya que se identifica con el color del cielo y del agua. Eso lo hace más familiar.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La aplicación de este color en el espacio interior incita a la tranquilidad, serenidad unión y pacifismo, creando ambientes apropiados para relajación, la combinación de este con otros colores provocará nuevas sensaciones en el interior del espacio.

El color azul que se manifiesta en la indumentaria representa la inteligencia, astucia y fidelidad del ser humano ante sus orígenes y raíces, encarna el espíritu de nuestros ancestros y la energía del agua. Fisiológicamente, el azul calma, reduce la tensión y el miedo. Reduce la frecuencia del pulso y reduce el apetito. Siendo un color fresco crea una sensación de espacio.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE COLOR BLANCO



El color afecta y se ve afectado por el entorno y los colores cercanos a él, igualmente por el color de la luz que recae sobre este, esto se detecta cuando observamos un espacio interior con mucha luz, durante un período del día.
En un espacio orientado al este, con mucha luz natural diurna y directa, será muy diferente al que ocurre al mediodía cuando sólo exista luz indirecta.

De la misma manera, el tipo y la temperatura del color de las bombillas que iluminan tu espacio, hará una gran diferencia en la forma en que el color luce dentro de esa habitación.

El color blanco utilizado en la indumentaria simboliza la paz y tranquilidad que llega después de la tormenta, la libertad e inicencia de quienes lucharon por defender su cultura y tradición.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La característica básica del blanco es la igualdad, que implica imparcialidad, neutralidad e independencia. Es un color tranquilizador que ayuda a crear orden.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

La aplicación de este color hace que la estética y apreciación sensitiva que tengamos sobre los espacios llegue a ser un factor determinante que genere una respuesta o asociación concreta en el observador, refleja mucho y no produce un buen efecto psicológico si se usa en grandes extensiones, conduciendo a la monotonía.

ANÁLISIS DE COLOR ROJO



El color rojo utilizado en la composición de la vestimenta representa el fuego, fuerza y pasión que debe tener el bailarín, simboliza la fortaleza, determinación, pasión y seguridad.





Estimula el apetito, la lujuria y la pasión sexual, así mismo, es un color sensual y seductor que cautiva la atención del consumidor.

Fisiológicamente, estimula y energiza el cuerpo físico, incluidos los nervios y la circulación de la sangre, elevando la presión arterial y la frecuencia cardíaca.

APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Un diseño no funcionará de manera efectiva si no se tiene en cuenta que los acabados y las superficies funcionen, los aspectos principales a tratar en las superficies son el color, los materiales, las texturas y los estampados. El uso del color en el diseño de interior no admite reglas y normas sencillas, sin embargo su uso es fundamental como el elemento que centra la atención y organiza un espacio.

La utilización de este color radica en el manejo de las sensaciones que se pretenden generar y en el impacto visual que éste tendrá sobre el espectador, la integración que tenga con el espacio y permita visualizar las características tridimensionales del mismo.

El rojo puro en grandes extensiones no se utiliza, sólo en pequeños acentos, es más factible utilizar rojos poco saturados.



Imagen tomada de Google, Diseño Interior

ANÁLISIS DE COLOR NEGRO



El color negro que se manifiesta en la indumentaria simboliza la obscuridad, el misterio, elegancia y temor que sentía nuestra gente ante la opresión de sus patrones y asendados de la época, también simboliza la noche.

Psicológicamente, el negro significa autoridad, poder y control. Suele ser visto como sofisticado, digno y serio. Es por ello, que es muy recomendado para comunicar exclusividad y calidad.

Fisiológicamente, es intimidante y controlador, aunque su poder puede infundir confianza en algunos.



APLICACIÓN DE COLOR EN EL ESPACIO



Un diseño no funcionará de manera efectiva si no se tiene en cuenta que los acabados y las superficies funcionen, los aspectos princioales a tratar en las superficies son el color, los materiales, las texturas y los estampados.



El uso del color en el diseño de interior no admite reglas y normas sencillas, sin embargo su uso es fundamental como el elemento que centra la atención y organiza un espacio.

Este color es utilizado en el diseño de espacios interiores para agregar profundidad y elegancia a los ambientes, debe ser manejado de manera prudente y en combinación con otros colores para crear espacios acogedores y llamativos.



ANÁLISIS DE TEXTURA

ANÁLISIS DE CORNAMENTA



La cornamenta del carnero representa la renovación, el ardor, el vigor masculino y la fuerza intensa. Sus otros valores simbólicos son de dominación y masculinidad, como el poder, el empuje, la valentía y la energía, es una señal de cambio y nuevos comienzos.

El símbolo está asociado con perseverancia, impulsividad y determinación, la imagen de un carnero representaba la mente y la capacidad de proteger a los débiles. Esto está relacionado con una de las funciones que tiene el diablo, que es la de proteger a las parejas de linea que se encuentran en el centro de la partida. Son los encargados de abrir paso entre los espectadores y cuidar a cada uno de sus participantes.

Su textura nos permite crear ambientes variados, la rugosidad de su cornamenta puede ser aplicada dentro del diseño de espacios interiores.



ANÁLISIS DE CORNAMENTA



El significado del toro como animal de poder es uno de los más interesantes, ya que se trata de un animal con unas fuertes vinculaciones a la tierra y a la tradición dentro del ambito cultural.
Su cornamenta es utilizada dentro de la elaboración de máscaras para que representen el poder y la fortaleza.



No obstante, su significado como animal de poder está más vinculado a su propia naturaleza, lo que hace que se trate de un animal de poder caracterizado, especialmente, por la fortaleza física, a lo que además se une la condición de animal astado, es decir, que tiene cuernos, lo que constituye un arma fundamental que, unida a su magnífica potencia muscular, lo convierten en un animal fuerte y poderoso.

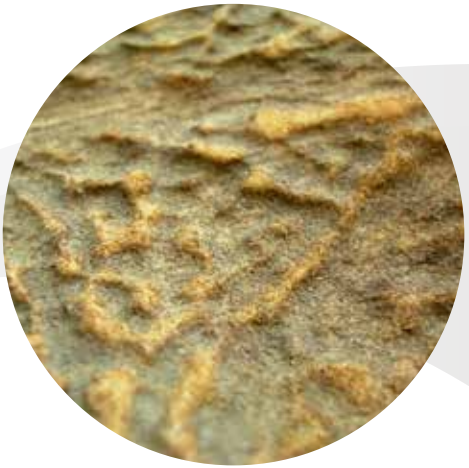
ANÁLISIS DE CORNAMENTA



El venado es un animal al que se le atribuyen varios poderes y capacidades como fuerza, apacibillidad, renovación, capacidad de comprender lo que se precisa para sobrevivir, la gracia o poder de gratitud, la capacidad de escuchar y la habilidad para encontrar caminos alternativos.

Es símbolo de renovación, lo cual se relaciona con el inicio de un nuevo año, fecha en la que se realiza la diablada.

La cornamenta es utilizada en la elaboración de las caretas, es necesario señalar que actualmente el venado se encuentra en peligro de extrinción por lo que se ha tomado la iniciativa de realizar este tipo de cornamenta con materiales sintéticos como recinas, silicón, entre otros.



ANÁLISIS DE TEXTIL



La vestimenta se encuentra elaborda con tela espejo, apreciada por su brillo y textura, la soltura y suavidad de la misma permite al bailarin la libertad de movimiento a la hora de realizar los pasos de baile.
Los colores utilizados son el negro y el rojo, que junto con los diversos diseños de la indumetaria forman un traje llamativo lleno de identidad en el que se puede apreciar la creatividad de su diseñador.







CUARTA PARTE

Propuesta de diseño con la aplicación obtenida en la investigación realizada

PROPUESTA

